1996/7

ÁRA: 298 FT

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

A-10 2

Settlers 2

Red Ghost

Earthsiege 2

Kingdom O' Magic

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

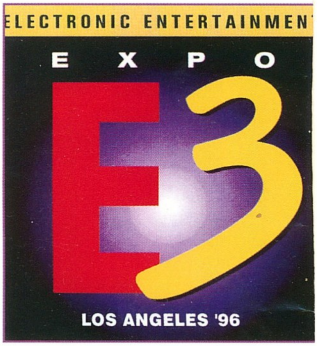
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2.
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO



Nem tudom mi lett volna, ha ezt az Intro-t egy-két nappal előbb kellett volna megírni, hiszen őrjítő meleg volt, izzadtak a tápegységek, elszálltak a programok, egyszóval borzasztó időszak volt. A hírek szerint egyébként pontosan július 27-ig nem is várható már kánikula, de akkor viszont újra beköszönt az igazi, tomboló nyár. Egészen véletlenül ekkor kezdődik majd a GURU Tábor is. Mire ezeket a sorokat olvassátok már bizonyára nagyon kevés hely maradt üresen, de azért érdemes próbálkozni még, hiszen egy-két helyet rezerválunk a későn ébredőknek. Egyébként alakulnak a programok is, legalább a tavalyi szintet tartani szeretnénk, ennek szellemében nagyon sok érdekességet és meglepetést tartogatunk a velünk együtt táborozóknak.

Jelen szám egy kis meglepetést is tartogat mindenkinek, hiszen egy exkluzív beszámolót találhattok az újságban az E3 kiállításról, mely annyi újdonsággal és meglepetéssel szolgált, mint 3 ECTS egyszerre. Nem írtunk persze az összes cégről, mert teljesen megtöltötte volna a PC GURU-t. Az exkluzivitást még fokozza a LucasArts bemutató is. Annak ellenére, hogy az E3 beszámoló igen nagyra sikeredett, nem kell attól tartanotok, hogy kimaradtok a hónapban valamiből is, hiszen rengeteg újdonság van ezen számban is.

Most pedig következzen 1996 pontosan 7. PC GURU-ja.

GURU Team

GURU HÍREK

Aktuális és soha el nem avuló témánk a CD GURU lesz. Azon kívül, hogy megjelent a 96/4-es szám, mely természetesen minden eddigin túltesz, témánk inkább az utánnyomás lesz.

Engedve a tömeges unszolásotoknak úgy néz ki, hogy nyár vége - szeptember magasságában az 1995-ös CD GURU-kból fog még érkezni egy jó adag a szerkesztőségbe. Azt nem tudjuk, hogy sikerül-e újságot is készíttetni hozzá, azonban azt már biztosan tudjuk, hogy lesz egy kifejezetten ínyenceknek és újoncoknak készült CD GURU Gold is, mely tartalmazni fogja a teljes 1995-ös évfolyamot, persze igen korrekt áron.

Időben szólni fogunk a dologról (már most elkezdtük!!!), azonban nem árt majd odafigyelni, hiszen ismét korlátozott lesz a példányszám.

Addig is itt a 96/4-es CD GURU a legjobb ECTS és E3 demokkal, érdekességekkel és újdonságokkal.

GURU Team

4 E3

JÁTÉKLEÍRÁSOK

12 Settlers 2

16 Lucas Arts

18 Earthsiege 2

22 Kingdom of Magic

28 A-10

30 Offensive

32 Sebességőrület

34 Shellshock

36 Anvil of Dawn

40 Space Bucks

42 War Collage

46 Red Ghost

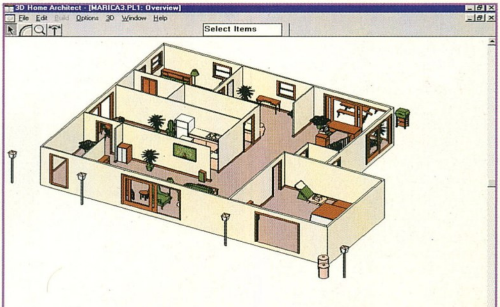
APRÓSÁGOK

26 ECCO
26 INDIANA JONES
27 BASS
27 PLAYTOONS

TALLÓZÓ

54 3D Home Architect

55 míro videokártyák



58 VirtualWorld

59 Multimédia tallózó

60 Pixel hírek

61 All Media Lite

62 MS Internet

64 S.O.S.

67 Internet

68 Assembly

69 PC Ovi

70 Tuning

72 Tesztlabor

74 MIDI sarok

76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 58
CHEAT 83
LEVROV...86
APRÓHIRDETÉS 90

A HÓNAP JÁTÉKA

Szívem szerint nem adtam volna az Earthsiege 2-nek a hónap játéka címet, sokkal inkább a második legjobbnak titulháltam volna. Mivel azonban ebben a hónapban nem volt olyan verseny mint legutóbb, köszönhetően annak, hogy valamivel szegényesebb volt a „termés", a

többiek megszavazták elsőnek. Végső soron, ha eltekintünk az apró, (de annál inkább dühítő) hibáktól, a Sierra ismét kitett magáért. Az pedig, hogy napok óta, csak az általuk kiadott játékokkal küzdök (Gabriel Knight 2, Earthsiege 2) egyértelműen mutatja, hogy elkaptak egy remek szériát, melyben sorra adják ki a jobbnál jobb játékokat. Az Earthsiege 2 jelenleg a létező leglátványosabb robot szimulátor, melyhez az átlagosnál élvezetesebb játszhatóság társul. Nagyon profi csapatmunkát tettek lehetővé a pilóták számára, talán ebben a tekintetben mindenképpen mérföldkő, és ha másért nem is, ezért feltétlen kiérdemli a hónap játéka címet. Számomra nagyon

megfogó volt a harci jelenetek remekül kivitelezett grafikai megjelenítése, igazi rombolási ösztön vesz erőt az emberen, érdemes kipróbálni. A látvány és a „game play" tehát megvan, ez pedig a létező hibák ellenére is nagyon sokat nyom a latban.

Mi is az E3?

A PC Guru rendszeres olvasói már megszokhatták, hogy évente kétszer kimerítő riportot olvashatnak a legnagyobb európai „játékbörzéről", az ECTS-ről. Ez a kiállítás többnyire áprilisban és szeptemberben került megrendezésre Londonban, és az elmúlt évek tapasztalataiból kiindulva határozottan állíthatom, hogy évről évre egyre nagyobbá és meghatározóbbá vált az európai számítógépes piac számára. A csúcsot tavaly ősszel könyvelhették el a szervezők, hiszen ez idáig soha nem látott számú kiállító vett részt a seregszemlén és az Olimpia csarnok nagyterme olyannyira megtelt, hogy jó pár cégnek csak a környező hotelekben jutott hely. A gyakorlat azt mutatta, hogy a tavaszi kiállítás mindig egy picit visszafogottabb, mint az őszi, de ez persze nem véletlen, hiszen a fejlesztők zöme karácsonyra időzíti a játékok megjelentetését. Ettől függetlenül azért többnyire tavasszal is volt látnivaló bőven, hiszen a nagy cégeknek szinte mindig van valami a tarsolyukban.

Ez volt a helyzet egészen mostanáig, az idén megrendezésre került tavaszi ECTS azonban mintha a kezdeti éveket idézte volna. A nagy cégek szinte egy emberként távolmaradtak a kiállítástól, és akik jelen voltak, azok is inkább csak amolyan tessék-lássék standokkal képviseltették magukat. Olyan cégek kerültek előtérbe, amelyek eddig mindig a nagyok árnyékába kényszerültek, és a felvonultatott játékkínálat is messze elmaradt a megszokottól. Meglepő módon a jelenlévő kiadók titkolóztak, mintha nem akarták volna megmutatni készülő fejlesztéseiket (egyedül a Sony és a Playstation hozta a formáját). Kezdetben nem értettem a dolgot, de aztán Michele – a Philips Media PR managere – felvilágosított róla, hogy így van ez rendjén, hiszen mindenki az E3-re készül, egy olyan show-ra, amilyet még nem látott a világ...

Az Electronic Entertainment Expo, vagy E3 (odakint E-köbnek hívják) mindössze egy éves múltra tekint vissza, de az az egy alkalom elég volt arra, hogy elérje – sőt túlszárnyalja – azt, amire az ECTS-nek 5 év kellett! Míg az ECTS-t kizárólag az európai piac számára rendezik, az E3 egy igazi „világshow", melyre a legteljesebb mértékben igaz, hogy „aki kimarad, az lemarad".

Idén Los Angeles adott otthont a kiállítások kiállításának, mely arányaiban nézve kábé úgy viszonyult az ECTS-hez, mint mondjuk az Ifabo a CeBit-hez... A cégek mindent kiadtak magukból, és olyan játékok kerültek bemutatásra, amelyek legtöbbünk képzeletét messze túlszárnyalják. A kiállítás alapterülete hatalmas volt, így a szó legszorosabb értelmében rongyosra jártam a cipőmet. Úton-útfélen hírességekbe botlott az ember, így a Playboy nyusziktól elkezdve egészen Steven Spielberg-ig mindenki képviseltette magát (Michael Douglas éppen előttem vásárolta meg a Diet Coke-ját...). Minden cég a legjobb akart lenni, és ez meg is látszott a minőségen!

A következő néhány oldalon természetesen csak egy pár játékot sikerült felvonultatni az óriási kínálatból, de ne aggódjon senki, a PC Guru soron következő számaiban szép lassan mindenről be fogunk számolni. Az egyszerűség kedvéért néhány kivételtől eltekintve kihagytam azokat a cégeket és játékokat, melyek már szerepeltek az ECTS riportban. A programok kábé 95 százalékukban ősz és karácsony között fognak megjelenni, így erre sem tértem ki bővebben. Az őszi ECTS riportban már úgyis pontosabb adatokat fogunk tudni.

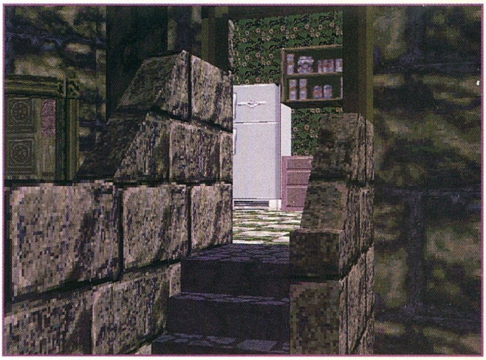
Utólagos értékelés gyanánt elmondanám, hogy az E3 fergeteges sikere úgymond „megölte" a tavaszi ECTS-t, úgyhogy jövőre ilyen már nem is lesz! Sebaj, az E3 '97-en Atlantában a Guru is ott lesz..!

CYBERDREAMS

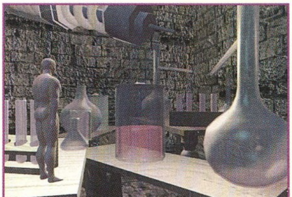
Humphrey Bogart filmek hangulatát idézi a **Noir: A Shadowy Thriller** című kalandjáték, mivel a 40-es évek Los Angelesében játszódó történetet a korhű

hangulat maximális elérésének érdekében teljes egészében fekete-fehérben készítik. A feladatunk Jack Slayton magánnyomozó személyében 6, egymástól látszólag független bűntény kiderítése. Eredeti helyszíneken, amennyire lehetett eredeti körülmények között készültek a játékot „színesítő" filmfelvételek is, amitől az egész olyan, mintha a TNT-t néznénk.

A Cyberdreams másik nagy várományosa a **The Incredible Shrinking Man**. Régóta piszkálja már az emberek fantáziáját az az ötlet, hogy vajon mi lenne, ha



hirtelen összemennénk mondjuk tizedére eredeti méretünknek. A macska csúcsragadozóvá lépne elő, de valószínűleg a hangyák is komoly problémát jelentenének. Az ötvenes évek végén játszódó kalandjátékban feltehetőleg ez történt Dr. Franklin, a híres tudós labor asszisztensével is, és mint a keresésére kirendelt nyomozó, a mi feladatunk az ügy felgöngyölítése. Az már egy másik kérdés, hogy ehhez nekünk is le kell nyelni egy adagot abból a furcsa színű kicsinyítő folyadékból...



BLIZZARD

A Warcraft 2 Mission Disk-ről és a Diablo-ról már beszámoltam korábbi PC Gurukban, így most nem marad más hátra, mint pár szót ejteni a Blizzard E3-n debütáló új csodájáról, a **Starcraft**-ról. Igen-igen, Warcraft az űrben, és ezzel kábé el is mondtam minden fontos tudnivalót a játékról.

Az egész ugyanis szinte megszólalásig olyan, mint a Warcraft 2, csak éppen a háttereket és az ellenfeleket teljesen átrajzolták. Tisztára olyan érzésem volt, mintha a Doom első pályájára berakták volna a Dark Forces textúráit, a katonákat pedig kicserélték volna Stormtrooper-ekkel.

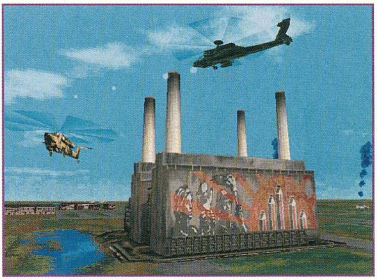
Aki ez utóbbinak tudna örülni, az biztosan a Starcraftot is fogja értékelni, ellenkező esetben viszont csak az a bizonyos x-dik bőr jut eszembe róla, amit olyannyira szeretnek lehántolni bizonyos játékokról...

ELECTRONIC ARTS

Kis túlzással azt is mondhatnám, hogy egykoron a Road Rash tette naggyá a 3DO-t. Igaz a Panasonic üdvöskéje azóta már a süllyesztőbe került, a **Road Rash** azonban tovább élt, és hamarosan elkészül a PC-s verzió Windows 95 alá. Ez a

játék röviden összefoglalva egy olyan motorverseny, melyben a motorozáson kívül rugdoshatjuk és ütlegelhetjük ellenfeleinket, amennyiben úgy érezzük, ez szükséges a győzelemhez. Városi és országúti pályákon egyaránt szerencsét próbálhatunk, megfelelő gép esetén akár nagyfelbontásban is.

A száguldásnál maradva, készül a Need for Speed kiegészítő CD-je is The **Need for Speed: Special Edition** címmel. Két új pálya, rengeteg új adat, kép és videofelvétel, éjszaki száguldás, valamint csodálatos sound track-ek és 3D hanghatások. Az autók sajnos még mindig nem törnek, de ha lehet, még élethűbben mozognak. Mind a DOS-os, mind pedig a Win95-ös verzió támogatja a többjátékos üzemmódot.



A Jane's Combat Simulations első programja – az ATF – osztatlan sikert aratott a kritikusok körében, és szinte biztos, hogy hasonló véleményekre – ha nem jobbakra – számíthat az **AH-64D Longbow** is. Grafikailag ez a szimulátor is a tökéletesség határát súrolja, bár a hardware elvárásokról inkább nem beszélnék (talán elég csak annyi, hogy a program büszkén támogatja a Pentium Pro-t...). A lehetséges hadszínterek között szerepelnek déli szomszédaink, a Perzsa öböl térsége, és mindenki kedvence, Panama. Gondolom azt mondanom sem kell, hogy ez a program lesz a legélethűbb, legrealisztikusabb stb. Helikopter-szimulátor, amit valaha is csináltak, bár az igazat megvallva nagyon kíváncsi leszek rá, hogy mit tud majd mutatni a Digital Integration Apache Longbow-jával szemben. A látvány terén valóban minden más hasonló szimulátort magasan ver a játék, a mozgás is igen meggyőzően festett, de mindezek ellenére igazi véleményt csak valamikor a nyár végén lehet majd róla mondani.

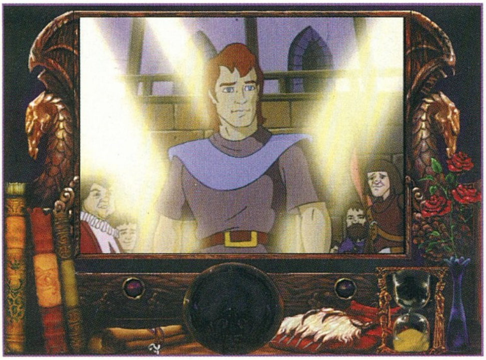
INTERPLAY

Nagyon úgy néz ki, hogy az SSI után az Interplay-nek sikerült megszereznie a TSR jogokat. Ez más szóval annyit jelent, hogy a közeljövőben a szerepjátékok szerelmesei az Interplay-től remélhetik az újabb és újabb RPG-k áradatát, ami határozottan jó hírnek tűnik, kiindulva a cég által eddig forgalmazott játékok minőségéből.

Az első TSR égisz alatt megjelenő program ugyan nem hagyományos értelemben vett RPG lesz, hanem egy amolyan „fantasy-akciójáték". Ez még leírva is furcsán hat, annál is inkább, mivel ez a kategória eddig még nem nagyon létezett. A **Descent to Undermountain**-t azonban nem sikerült ennél jobb kategóriába besorolni, hiszen a program a Descent fantasztikus 3D engine-jét használja Forgotten Realms környezetben! Vadul hangzik, ugye? Pedig pontosan erről van szó, egy ifjú elf szerepében kell Lloth mágikus kardját megkeresnünk a Waterdeep alatt fekvő Undermountain mágikus folyosói között. Jó pár ismerős figurával összeakadhatunk kalandjaink során, és – akárcsak az eredeti Descent-ben – 4 játékos üzemmód is lehetséges.

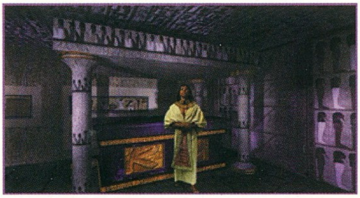
Hagyományosabb RPG-nek készül a **Blood and Magic**, azaz van egy csapatunk, kóborolhatunk, varázsolhatunk, harcolhatunk, és karaktereink

természetesen fejlődnek. Ez a játék is a méltán népszerű Forgotten Realms világban játszódik, annak összes pozitív és negatív jellemzőjét felhasználva.



Ha nem is RPG, de mindenképpen fantasy környezetben játszódik a **Shadoan**. A Dragon's Lair sorozat készítőinek a legújabb munkájáról van szó, és túlzás nélkül állíthatom, hogy az amúgy is igen fantasztikus rajzfilmszerű animációk minősége csak javult az elmúlt évek alatt. A Shadoan stílusa persze nem azonos a Dragon's Lair-ben látottakkal, hiszen ezúttal már igazi fantasy kalandjátékkal állunk szemben, s így nem csupán a joy rángatásából áll a játék. A remek történetet valamivel több, mint 70 percnyi animáción keresztül ismerhetjük meg, így aztán nem véletlen a 2 CD-nyi terjedelem sem.

Malcolm McDowell úgy tűnik jól érzi magát a különböző számítógépes játékokban, hiszen a **Mummy: Tomb of the Pharaoh** című kalandjátékban is az övé a címszerep. No persze, ahogy azt már a filmjeiből is megszokhattuk,



többnyire nem a jók oldalán szerepel, és ha másért nem is, a hagyomány megőrzésének kedvéért azért itt is ő a főgonosz. A helyszín Egyiptom, pontosabban egy eddig feltáratlan királysír. Az események a fáraók átka és egyéb hasonló misztikus dolgok körül bonyolódnak, és a Nemzeti Régésztársaság kiküldött munkatársaként a mi feladatunk utánanézni a dolgoknak. A játék hagyományos kalandjátéknak készül, de bizonyos fontosabb jeleneteket FMV-k hathatós közreműködésével ismerhetünk meg. Rengeteg misztikus helyszínt látogathatunk végig kalandjaink során, így például egy titkos második világháborús katonai bázisra is elkeveredhetünk. Még egy apró érdekesség a végére: a hangeffektek elkészítéséért a Mortal Kombat film hangtechnikusai felelősek...

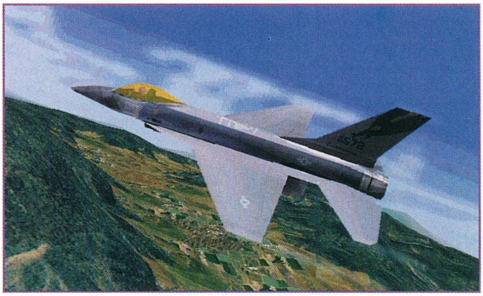
A **M.A.X.: Mechanised Assault & Exploration** a szokásos kolonizálgatós, terjeszkedős, harcolgatós stratégiai programnak tűnt, azzal az alapvető különbséggel, hogy míg máshol az ilyen jellegű játékok többnyire real-time rendszerrel vannak felszerelve, úgy itt minden körökre osztott. A történet szerint a Föld természeti kincsei teljesen kimerültek, az emberek tömeges pusztulása elkerülhetetlen volt. A túlélők 8, egymással szemben álló klánba rendeződtek, melyek aztán egymástól függetlenül kutatóexpedíciókat és kolonizáló-hajókat indítottak szerte a világűrbe, hogy megfelelő bolygót találjanak az áttelepedésre. Hősünk agya egy ilyen hatalmas kolonizáló-hajó számítógépére van rákapcsolva, és azon keresztül irányítja a harci robotokat, munkagépeket és egyéb berendezéseket, hogy embertársai számára lakhatóvá varázsolja a kiválasztott bolygót. A gond csak az, hogy a legtöbbször a maradék 7 klán is ugyanazt a bolygót szúrja ki kolonizálásra, amin mi elkezdünk tevékenykedni! Ez utóbbi mondatból szinte egyenesen következik, hogy a program természetesen támogatja a többjátékos üzemmódot is. A grafika és a hanghatások gyönyörűek, így a feltételek adottak egy nagyon jó játékhoz!

MICROPROSE

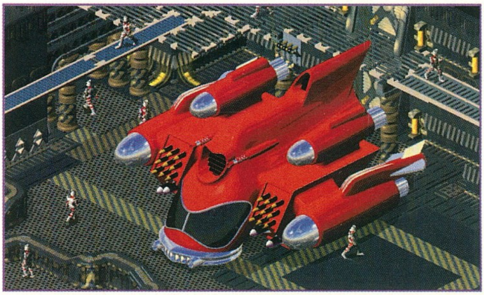
Nem tudom kihagyni, hogy ne ejtsek pár szót a **F1 Grand Prix 2**-ről, függetlenül attól, hogy az előző havi ECTS riportban már ömlengtem róla egy

adagot. Számomra ez lesz az a program, mely ismételten súlyos ezrek kiadására fog késztetni gépfejlesztés végett (remélem anyám és Kili nem fogja elolvasni ezt a cikket...), hiszen olyan félelmetes élmény száguldozni vele, amihez foghatót PC-s szimulátor számomra még sohasem produkált. Egyszerűen nem tudtam elszakadni a programtól, így a kiállítás három napja alatt szinte kétóránként visszatértem a Microprose standjára, és legtöbbször addig nem voltam hajlandó elmenni, amíg a Ferrárival nem mehettem egy kört (egy alkalommal még az egyik fejlesztővel is volt szerencsém versenyezni – kicsit úgy éreztem magam, mint Pedro Diniz miután megkapta Schumacher-től a harmadik körét...). Az ECTS óta egyébként szemmel láthatóan gyorsabb lett a játék, de a hardware elvárások ennek ellenére sem változtak. Az utolsó hivatalos kiadási dátum június 28...

A Falcon 3.0 a maga idejében nagyágyúnak számított, és habár azóta már nem egy és nem is két fantasztikus repülőgép-szimulátor látott napvilágot, a maga nemében (no meg az eladott több, mint 1 millió példányt tekintve) még mindig a legjobbak között van számon tartva. A **Falcon 4.0** nem titkoltan a megkezdett hagyományt kívánja folytatni, és a látottak alapján erre meg is van minden lehetősége. A koreai félszigeten játszódó F-16-os szimulátor valóban az egyik legszebb repülőgép-szimulátor amivel valaha is találkoztam, de mivel kizárólag Win95 alatt hajlandó működni, óhatatlanul is felmerül bennem a kérdés, hogy vajon tudja-e majd a program ugyanazt az eredményt produkálni, mint a néhai nagy elődő. Mindenesetre – ahogy az remélhetőleg a képeken is látszik – a grafikával nincs probléma.

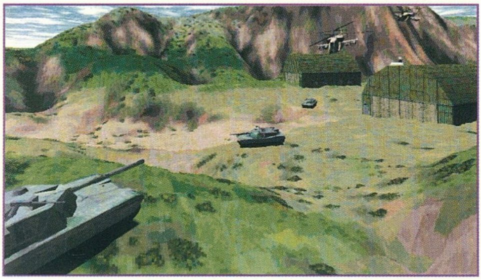


Az UFO 2 ugyan nem különbözött sokban az első résztől, de láthatólag ez a program is azok közé a játékötletek közé tartozik, melyekről büntetlenül le lehet húzni jópár bőrt, hiszen az emberek mindig szeretni fogják a stílust. Minden bizonnyal hasonló végkövetkeztetésre juthattak a Microprose-nál is, hiszen készül az **UFO 3: Apocalipse**. Igaz, az új verzió lényeges előrelépés az előző epizódokhoz képest, hiszen az SVGA megjelenítés mellett rengeteg egyéb újítással is találkozhatunk. Az első és legfontosabb ilyen újítás a real-time harcrendszer bevezetése, mely ugyan nem törvényszerű, de bizonyos helyzetekben határozottan kellemesen alkalmazható. A játék egy hatalmas világvárosban játszódik, ahol a működésünkhöz feltétlenül szükséges anyagi javakat egyaránt beszerezhetjük törvényes és törvénytelen forrásokból. Nem árt majd mindenkivel jó kapcsolatot fenntartani, annál is inkább, mivel az idegenek is ezt teszik...



NOVALOGIC

Az előző ECTS riportban már beszámoltam a készülő Armored Fist 2-ről, mely minden szempontból felülmúlja az első részt. Ugyanez az állítás igaz az E3-n bemutatott **Comanche 3-ra** is, mely azon kívül, hogy nagyságrendekkel jobban néz ki elődjénél, érezhetően realisztikusabban is mozog. Mind az Armored Fist 2, mind pedig a Comanche 3 a fejlesztés középső szakaszában van, így időrendi sorrendben először egy eddig nem sokat említett harmadik alkotás fog a boltokba kerülni. Az **F-22 Lightning** a kérdéses program, mely ugyancsak a Voxel Space 2-re épül. Ez a szimulátor is gyönyörű, ráadásul jelen pillanatban a három készülő csoda közül ő a leggyorsabb. Ez persze még biztosan változni fog, de számomra már így is elég meggyőző volt, hogy mire képes az engine.



ORIGIN

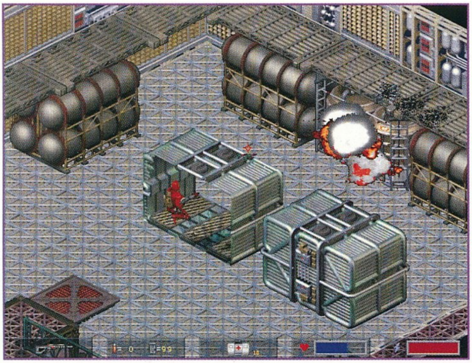
Bizonyára sokan várják már az Ultima sorozat folytatásáról szóló híreket, hiszen lassan már két év is eltelt az Ultima 8 megjelenése óta. Nos, az E3-n Richard Garriott kegyes volt a látogatókhoz és mutatott egy keveset a készülő folytatásból, habár ez a folytatás nem egészen olyan, mint azt eredetileg gondoltuk volna. Az **Ultima Online** ugyanis az első, kifejezetten Interneten

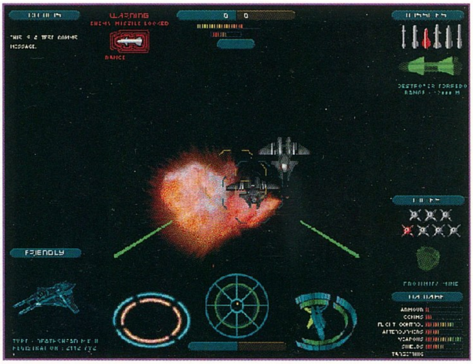
keresztül játszható RPG-nek készül, az előzetes tervek szerint decemberi megjelenéssel. Az egész valami olyasmi lesz, mint a Túlélők Földje, azaz több ezer ember irányította karakter játszhat egyszerre ugyanabban a világban. A játékosok találkozhatnak egymással, beszélgethetnek, üzletelhetnek, barátkozhatnak, harcolhatnak, vagy akár szövetséget is köthetnek. Lehetőség lesz csoportosan kalandozni, és az Internet jóvoltából ennek még az óceánok sem tudnak majd gátat szabni. A program persze árgus szemekkel figyeli, hogy ki mit csinál, azaz nem pusztán arról van szó, hogy mindenki ugyanabban a környezetben kóborol össze-vissza. Ha például adott egy sárkány, aki kifejezetten a szarvasokat szereti, a környékbeli vadászok azonban levadászták a szarvasok nagy részét, akkor ebből egyenesen következik, hogy a sárkány éhségét a közeli városkában fogja csillapítani, függetlenül attól, hogy normál körülmények között az emberhús nem tartozik a kedvencei közé...

A Crusader: No Remorse is megérdemelt egy folytatást, habár komoly változtatásokra senki se számítson a második részben. A **Crusader: No Regret** (milyen fantáziadús elnevezés...) ott folytatja a történetet, ahol az első résznek vége szakadt, azaz a renegát Silencer-nek még egyszer fel kell vennie a küzdelmet a World Economic Consortium-mal. A helyszín egy Holdbázis, de néhány új, különösen kegyetlen és látványos eredményt produkáló fegyveren kívül nem sok eltérést sikerült felfedeznem az első részhez képest. A megjelenésre szeptember magasságában lehet számítani.

A végére maradt a nagyágyú, azaz a **Privateer: The Darkening**. A program az 1993-ban kiadott – azóta már örökzöldnek számító – Privateer második része lesz, habár a kerettörténeteknek semmi közük sincs egymáshoz. A cél itt sem változott, azaz anyagi javaink gyarapítása minden mással szemben elsődleges prioritást élvez. Más szóval a „cél szentesíti az eszközt", úgyhogy a tisztességes kereskedelem mellett foglalkozhatunk egyéb, kevésbé legális tevékenységekkel is (egy jó kis kalózkodás sohasem árthat meg...). A folyamatos tápolás mellett persze van egy remekül felépített kerettörténet is, melyet Wing Commander-szerű mozijeleneteken követhetünk nyomon. Nagy nevek itt is lesznek bőven, így John Hurt és David Warner mellett Christopher Walken (Ripper) is szerepet kapott. A sztori nagyvonalakban Robert Ludlum Fantomjára emlékeztet, azaz hősünk egy „picit" identitás zavarban szenved (fogalma sincs róla, hogy ki is ő valójában...). Nagyon fontos újítás, hogy a 3D rendszert teljes egészében újraírták, vagyis nem a Wing Commander engine egy továbbfejlesztett változata került a programba. Az új űrharc ennek megfelelően borzasztóan gyors, az igazat megvallva egy picit túl

gyors! (Az egyik fejlesztő meg is jegyezte, hogy ez egy teljesen ismeretlen, új probléma az Origin-nél, eddig ugyanis még egyetlen játékuknál sem merült fel olyan gond, hogy a frame rate túl nagy lett volna...) A gyorsaság mellett külön érdekesség, hogy a rendszer iszonyú sok objektumot képes egyszerre lekezelni sebességvesztés nélkül (miután a 150. kalózhajó után sem lassult a program, abbahagyták a tesztelést...) így lehet, hogy ez lesz a Origin első, igazán gyors űrszimulátora!





PSYGNOSIS

Biztosan sokan olvasták Lőrincz L. László „A halott város árnyai" című könyvét, melyben a főhős egy vidéki kisvárosban történt furcsa események alapján kezd nyomozásba. Történt ugyanis, hogy a városka lakói meglehetős gyakorisággal elhaláloztak, majd ahelyett, hogy nyugodtan pihentek volna pár méterrel a föld alatt, szép lassan egyenként – helyenként csoportosan – visszatértek lakóhelyükre. Más szóval zombivá váltak, ki tudja miért. Szinte megszólalásig ez a kerettörténete a **Zombieville** című kalandjátéknak, melyben a Washington Daily News riportereként érkezünk a helyszínre, hogy kiderítsük az

érthetetlen halálesetek körülményeit. Nem messze a várostól van egy katonai bázis is, csak hogy nehezítse amúgy se éppen irigylésre méltó helyzetünket...

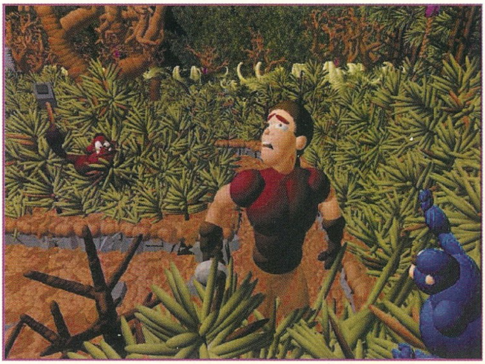
A Destruction Derby sokunk kedvence volt, hiszen ez idáig egyetlen programnak sem sikerült ilyen élethűen és látványosan szimulálni autók ütközését. Maga az autóverseny rész ugyan nem sikerült valami fergetegesre, de az aréna szerencsére bőven kárpótolt mindenért. Sokan az SVGA üzemmódot hiányolták, másoknak pedig az irányítással voltak problémáik. A **Destruction Derby 2** elméletileg pont az előbb felsorolt kifogások orvoslására készült, hiszen lényegében ebben is ugyanazt lehet majd csinálni, mint az első részben – autókat törni. A versenyek hosszabbak és változatosabbak lesznek, ráadásul helyenként néhány „Stunts"-ból megismert manővert is végre kell majd hajtanunk. Lehetőség lesz a box-utcába való kiállásra, így verseny közben is javíthatunk lerongyolódott verdánkon. Fontos újítás, hogy a sérült járművekből darabok szakadhatnak ki (kerék, ajtó, motorháztető...), amelyek aztán autónknak repülve úgyszintén okozhatnak sérülést. A látványos bukásokat visszajátszhatjuk, sőt, bizonyos kaszkadőrmutatványokat is elvállalhatunk. A grafika SVGA, de ettől eltekintve a DD2 első pillantásra pont úgy nézett ki, mint az első rész. A boltokba előzetes tervek szerint karácsony magasságában várható a program.

A Discworld mind eredetiség, mind pedig poénok terén a Monkey Island magasságába emelkedett, és akárcsak az előbb említett klasszikus esetében, itt sem elégedtek meg a fejlesztők egy epizóddal. A **Discworld 2**-ben tehát a hóbortos mágus, Rincewind kalandjai tovább folytatódnak, mi pedig ezáltal még

jobban megismerhetjük Ankh Morpokh idétlen világát. A remek grafika mellett Eric Idle hangja is megmaradt, így a vérbeli kalandjátékosok igazi

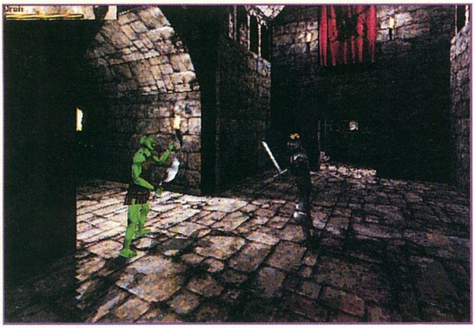
csemegére számíthatnak. A sztori egyébként meglehetősen „hétköznapi", egyszerűen arról van szó, hogy Mr. Halál elment nyaralni...

Ha már a folytatásoknál tartunk, mindenképpen érdemes szót ejteni az **Ecstatica 2**-ről is, mely azonban csak valamikor 1997 első felében várható. Az igazi újítás itt is elsősorban az SVGA grafikában keresendő, de azért nem szabad megfeledkeznünk az új kameraállásokról sem. A sztori a szokásos – adott a gonosz boszorkány aki mindenféle csúnya dolgot ügyködik, és van a hős, akinek a feladata, hogy a fejére koppintson...



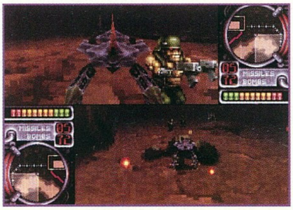
SCAVENGER

A californiai illetőségű Scavenger-nek több projectje is fut párhuzamosan ugyanazt a fantasztikus 3D engine-t felhasználva, mely a legtöbb érdeklődő számára a CD GURUn is bemutatott Into the Shadows című program karakteranimációján keresztül vált ismertté. Az előbb említett **Into the Shadows** egyébként tényleg egyike volt a kiállítás legnagyobb favoritjainak, az igazat megvallva, még a Quake legutolsó verzióját sem kísérte ekkora érdeklődés. A két program között persze semmi összefüggés nincs, hiszen a hiedelmekkel ellentétben az ITS nem „Doom-szemszöget" használ.



Ha már hasonlítanom kellene valamihez, akkor inkább az Alone in the Dark sorozat jutna eszembe róla, bár ez a meghatározás sem pontos, hiszen a játékstílust tekintve itt inkább a harcon van a hangsúly, mint a fejtörőkön. A 3D harc egyébként iszonyú nehéz, nekem például kábé 15 percig tartott, mire 20. próbálkozásra sikerült legyőznöm az első zombit. (Valószínűleg nem csak én lehettem így ezzel, mivel a hátam mögött állók tapssal jutalmazták ügyködésemet, mondván végre megláthatják, hogy mi is van a folyosó másik végén. Az eredmény határozottan kiábrándító volt – még három abból a zombiból, amit az előbb negyedóráig tartott lenyomni...)

A **Scorcher** – ha jól értettem – egy jövőbeli motorverseny, az **Amok**-ban pedig egy birodalmi lépegetőhöz hasonló szerkezetet irányíthatunk. Mint azt az előbb már írtam, mindkét program az ITS engine-jét használja, akárcsak a nagyon kezdeti stádiumban lévő Tarantula, mely rendhagyó módon az első pókszimulátor. Fogalmam sincs, hogy mi a cél a játékban, talán legyek gyűjtése..?

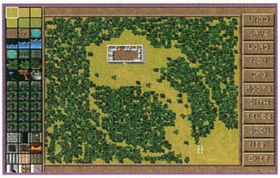


SIRTECH

Mindössze napok kérdése, és megjelenik a sokat emlegetett **Wizardry Gold**. Nem érdemes azonban különösebben extra dolgokra számítani ezzel a játékkal kapcsolatban, hiszen tényleg csak egy szimpla Windows konverzióról van szó (már amennyiben az on-line help rendszert nem tekintjük forradalmi újításnak...). A karakterek mind „Mangásra" vették a figurát, a beépített automap rendszer pedig tényleg használhatóbbnak tűnt az eredetinél, de ezen felül minden maradt a régiben.

Valószínűleg még a nyár vége előtt napvilágot lát a Realms of Arkania sorozat harmadik, előreláthatólag befejező epizódja, a **Shadow over Riva**. A programot már a második részben is sikerült nagyon jól eltalálni, így most csak apró kozmetikázásokra volt szükség. Fejlesztették a 3D rendszert (szebb, életszerűbb a táj, a nappalok és éjszakák mellett a különböző időjárási viszonyok is változnak), az NPC-k viselkedését, az automap rendszert, és nem utolsó sorban a csaták grafikáját. Arra vonatkozólag nincs információ, hogy a varázslatokkal csináltak e valamit (a Star Trail-ben megtanulható kábé 40 spell közül jó, ha 5 használható volt valamire...), de az biztos, hogy szeretett partinkat továbbvihetjük az új kalandhoz.

Úgy tűnik, a Jagged Alliance nem csak Bear kedvence volt, hiszen közkívánatra jön a **missin disk Deadly Games** címmel. Az igazat megvallva persze ez a kiegészítő CD jóval több lesz, mint egy mezei küldetéslemez, hiszen az új bevetések mellett néhány editor is helyet kapott a lemezen. Az őszi megjelenést követően hegyekben gyárthatjuk majd a különböző pályákat, felhasználva azt a néhány új területfajtát is (ilyen például a havas vidék), amellyel eddig még nem találkoztunk



A **Nemesis: The Wizardry Adventure a Sirtech** közeljövőben várható legnagyobb durranása lesz. A program kalandjáték és RPG is egyben, bár a mérleg jelen esetben inkább a kalandjáték rész felé billen. Egy gyönyörű 3D világban kóborolva a misztikus Nitherin talizmán nyomát kutatjuk, melynek birtoklása számtalan előre nem látható veszélyt rejt magában. Utunk során egy rakás különböző értelmes – és kevésbé értelmes – lénnyel kerülhetünk kapcsolatba (ahogy az már a kalandjátékokban lenni szokott), a különbség csak annyi, hogy itt ha nem tetszik valaki, akkor egyszerűen levághatjuk az illetőt...

VIRGIN

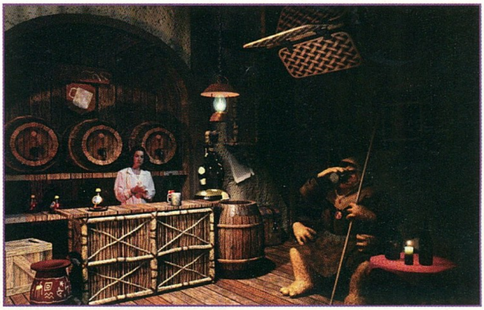
A Virgin Interactive is egyike volt azon nagy kiadóknak, kik az idén az E3 kedvéért kihagyták a tavaszi ECTS-t. Igaz, egy röpke „meeting" erejéig azért sikerült összefutni velük, és habár erre a találkára egy újabb „stand-remekmű" helyett a bárban került sor, néhány screenshot-tal azért így is gazdagabbak lettünk. Ezeket megfejelve az E3-n begyűjtött anyaggal már egészen jó képet kaphatunk a közeljövőben várható termésről, amire egyébként a Virgin jó szokásához híven egyedül a „fantasztikus" jelző illik. Köszönhető ez elsősorban a Westwood gárdájának, hiszen két nagy projectjük – a Red Alert és a Lands of Lore 2 – fejlesztése az utolsó előtti fázisba lépett, így a bemutatott verziók már majdhogynem csak a tesztelőkre vártak.

Kezdem a többeket érdeklő **Command & Conquer: Red Alert**-tel, mely kétség kívül az E3 egyik legnagyobb slágerprogramja volt (hozzáteszem nem véletlenül). A folytatásban az első rész előzményeit játszhatjuk végig, azaz megtudhatjuk, hogy mi is vezetett a NOD és a GDI kialakulásához. A történet szerint Hitler legyőzése, és ezzel egyidejűleg a második világháború befejezése után a nyugati

nagyhatalmaknak új, ha lehet, még félelmetesebb diktátorral kellett szembenézniük Sztálin személyében. A C&C szokásainak megfelelően kipróbálhatjuk mindkét oldalt (én biztos az oroszokkal fogom kezdeni...), ami az iszonyú mennyiségű eltérő haditechnikai berendezés miatt határozottan kellemes dolognak tűnt. Új egységekből és épületekből tehát lesz bőven, így a repülőgép, a tengeralattjáró, a hadihajó, a tányérakna és a harci kutya mellett olyan speciális figurák is feltűnnek majd, mint például a tolvaj, a kém vagy az orvos. Ezúttal már az összes egységünket a nekünk tetsző módon irányíthatjuk, azaz nem kell majd különböző trükkökhöz folyamodnunk, ha teszem azt helikopterrel szeretnénk leszedni egy másik helikoptert. A mesterséges intelligencián is sokat fejlesztettek, így elfelejthetjük a „mozgó homokzsákokat", és a rendkívül „agyatlanul" viselkedő harvester-eket. Lesz nehézségi szint beállítási lehetőség (hurrá), és tetszés szerint egyszerre akár 6 számítógép irányította ellenféllel is szembeszállhatunk. A programhoz egy pályaszerkesztőt is mellékelnek a multiplayer pályák elkészítéséhez (amiket egyébként akár Interneten keresztül is lehet majd játszani), így aztán mindenki maximálisan kiélheti a fantáziáját. Az előbb felsorolt érdekességek mellett a leglátványosabb változás mindenképpen a program grafikájában keresendő, mely időközben átalakult lenyűgözően szép SVGA-vá.

Minden kisebb lett, és ennek megfelelően sokkal nagyobb területet lehet majd belátni. Az egyetlen szépséghiba, hogy mindezt csak Win95 alatt képes a program produkálni, a DOS-os verzió ugyanis megmaradt 320x200-as felbontásban (az az érzésem a Microsoft a Win95 eladási eredményeinek furcsa, ugrásszerű növekedését fogja tapasztalni szeptemberben...).

A másik Westwood csoda, az ECTS riportokban régi ismerősnek számító **Lands of Lore 2: Guardians of Destiny** is befejezéséhez közeledik, habár a



megjelenésre még mindig karácsonyig kell várnunk. Az első résszel ellentétben itt a mozgás „Doom-szerű" lesz, azaz teljesen szabadon mehetünk ahová csak a kedvünk tartja. A grafika természetesen gyönyörű, és ez persze nem csak a nagyfelbontásnak köszönhető. Az átvezető animációk és a történetet bemutató jelenetsorok elképesztően jól vannak megcsinálva, és habár ez egy RPG-nél közel sem annyira fontos dolog, a hangulat szempontjából mindenképpen pozitívum. Kezdetben egy hőst irányítunk, de a harc („üsd ahol éred" metódus) és a képernyő felépítéséből kiindulva a későbbiekben valószínűleg még sokan csapódhatnak hozzánk. A program ugyan DOS alatt fut, de a látottak alapján még így is igen

komoly konfigurációra lesz szükségünk, ha elfogadható sebességet szeretnénk kicsikarni a játék 3D engine-jéből...

Valahogy mindig is hiányzott a különböző autós játékok fergetegéből egy igazi rally szimulátor. Nem mondom, hogy nem voltak ilyen próbálkozások, de véleményem szerint az igazi még mindig várat magára. Valahol a **Screamer 2** is ezt az űrt szeretné betölteni, de természetesen ennek a programnak az esetében még véletlenül sem szeretnék „szimulátorról" beszélni. Legyen elég annyi, hogy a Screamer második része kiköltözött a természetbe, azaz házak helyett most bokrok és domboldalak között száguldozhatunk. A sebesség – akárcsak a grafikai megvalósítás minősége – a régi, bár az autók mozgása és ellenfeleink viselkedése lényegesen megváltozott. A járgányok sokkal jobban csúszkálnak a kanyarokban, és ellenfeleink sem pattannak le rólunk egy kis extra sebességre szert téve. Mindent összevetve egészen kellemes programra számíthatunk, habár amennyiben nem változtatnak valamit az irányításon, úgy ez a játék is igen könnyen bekerülhet a „faltól-falig" autóversenyek kategóriájába...

Del

The Settlers 2

Veni, Vidi, Vici...

BLUE BYTE
2xCD-ROM, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A történet folytatódik. A hódító telepesek hajótörést szenvednek egy csodálatos, lakatlannak tűnő szigeten, s ismét kezdetét veszi a harc a területért, az élelemért, a természet kincseiért, az életben maradásért. Igaz a végcél nem feltétlenül a többi nép kipusztítása, minden esetre meg kell mutatnod, a Te népedé a hatalom és a dicsőség!

A Settlers 2 természetesen nem csupán az első pillantásra feltűnő újdonságokat nyújtja. Azoknak akik maguk látnak neki a program felfedezésének (szívem szerint mindenkinek ezt ajánlom), megemlíteném néhány dolgot. Az első hanyatt esés után, amit a valóban briliáns grafika kivált érdemes kicsit körülnézni. Az irányítás kicsit megváltozott, nincs többé szükség a specklikkre. Minden megoldható

egyetlen gombnyomással, vagy billentyűzetről is. Mindannyiunk számára örömhír, hogy megszűntek a dugók, igaz ezek kialakulását az első részben olykor igen jól ki lehetett használni. Sebaj, kárpótlásul megjelent néhány új épület sörfőzde, kikötő, vadászkunyhó, kút,... Immáron négy nép közül választhat ki-ki ízlése szerint. A harcrendszer is átalakult kissé, de erről majd a maga idejében. Az egyik legnagyobb újdonság természetesen a hajózás megjelenése, ami lehetővé teszi ismeretlen tájak, szigetek felfedezését és meghódítását. A profiknak azonban ennyi elég is lesz, lehet nekivágni a küldetéseknek. A tizes sorozat talán nem tűnik soknak, de ha figyeled egy picit az órát, majd meglátod, egy darabig most elleszel...

Mit tehet az, aki most találkozik először ezzel a remekművel? Nos, ha gondolja, tartson velem, persze megteheti azt is hogy átolvassa a kézikönyvet. Azért megígérem, hogy a cikkben is rengeteg hasznos tanácsot fog találni, tehát tegye meg mindkettőt, aztán játsszon, játsszon és játsszon.

Az igazán látványos intro után mindenekelőtt el kell döntened, hogyan is kívánsz játszani. A campaign módban a római birodalom történelmének részese lehetsz és a tíz misszióban próbára teheted tudásodat. Az első küldetés igazából amolyan oktató játék. Akik még életükben nem játszottak a Settlers-szel, játsszák végig, egyébként felesleges rá időt pazarolni. Az igazi kaland a második missziótól kezdődik. Mivel „mindössze" ez a tíz küldetés áll rendelkezésedre, ne számíts könnyű győzelemre, már az első néhány pályára szánhatsz egy-két napot.

Akik inkább a szabad, megkötések nélküli játékot szeretik, válasszák a free mode-ot. Az itt található tizennyolc választható, de nem összefüggő alapküldetés többszörös variációlehetőséget rejt magában. Az ellenfelek számát és a népeket természetesen variálhatod kedvedre. Szabályozhatod az erőviszonyokat a szövetséges hatalmak megjelölésével. A legjobb

azonban a „mindenki mindenki ellen" verzió. Azért nem árt tudni, hogy az esetlegesen megtámadott szövetséges azonnal ellenséggé válik! Az induláskor a HQ-n raktározott áruk mennyisége sem mellékes a küldetés szempontjából. Ha kis készletekkel indulsz eleinte feltétlenül lassabb játékmenetre számíts, ugyanakkor nagyobb szerepet kap a szerencse is. Kellemetlen ha ott állsz a sivatag, vagy éppen a lávatenger közepén néhány deszkával és kődarabbal. Esetleg vigasztalhatod magad azzal,

hogy remélhetőleg a többiek is így állnak. A kezdőpont egyébként lehet a küldetés által megszabott, vagy akár vakon választott is. A felfedezés kikapcsolásával a teljes térkép láthatóvá válik, s oda a rejtély, az izgalom! Sajnos egyes küldetések a térkép nagyságából, valamint a játékosok számából kifolyólag nem futnak a minimum memóriával (8 MB). Ilyenkor, vagy veszel még

néhány mega ramot (a mai árak mellett megéri), vagy átállítod a felbontást, esetleg csökkentheted a játékosok számát is.

Akik a free mode mellett döntenek választhatják a két játékos opciót is. Ekkor mindössze még egy egérre lesz szükség és már neki is láthattok, hogy ketten hódítsátok meg az ismeretlen világokat. A választható küldetésekben vetélytársakat, vagy szövetségeseket is alakíthattok, ahogy tetszik. A megosztott képernyő kisebb felület áttekintését teszi lehetővé, de könnyen megszokható. Csak akkor álljatok neki az egymás elleni küzdelemnek, ha mindketten el tudjátok viselni a vereséget!!!

HQ

Bármely játéknak fogsz is neki, a start után egyetlen épületed lesz, a HQ. Ez birodalmad központja, a főépület. Itt raktározod készleteidet mind emberekből és munkásokból, mind nyersanyagokból és késztermékekből. Ezért a főépület védelme nagyon fontos, bár ha már eddig eljut az ellenfél, akkor többnyire mindegy. Illetve ne csüggedjen senki, kellően méretes birodalom esetében főépület nélkül is lehet csatát nyerni. No de, vissza a lényeghez! A HQ-ra klikkelve lapozgathatsz a készleteid felsorolásának oldalain. A harmadik lap az, ahol beállíthatod mekkora legyen birodalmad központi épületének védelme. Az ötféle kard különböző szintű katonai egységeket jelöl. Az itt meghatározott számú katona fogja őrizni a HQ-t, s még akkor sem hagyják el az épületet, ha a határvidékek feltöltéséhez erre szükség lenne!

A központi épületben aktiválhatsz még két dolgot. Egyrészt leállíthatod a raktározási funkciót. Ennek minden látszat ellenére értelme is van, sőt stratégiai jelentősége is lehet, főleg ha rendelkezel raktárakkal, ahová lehet a továbbiakban hurcolkodni. Vészhelyetben lehetőséget nyújthatsz a kiürítésre is. Az első részben ez a fontossági sorrendnek megfelelően történt, most azonban ha úgy kívánod, kijelölhetsz csupán egy-egy árutípust is kiürítésre.

ÉPÜLETEK

A birodalom további épületeinek megépítéséhez nagy segítséget nyújt a SPACE gomb lenyomása. Ekkor megjelennek a választható helyek és méretek. Ehhez tudnod kell, hogy az épületek három mérettípusba sorolhatók. A kis házikók helyére csak a legkisebbek építhetők, az L alakúakra a nagyobbak, míg a bástyák képére az igazán méretes és anyagigényes darabok. A választott helyre klikkelve megjelenik egy ablak ahol kijelölheted, mit kívánsz építeni. Ennek eldöntéséhez szükség van néhány alapelv és összefüggés megértésére.

A program igyekszik szimulálni a valóságot. Ennek megfelelően az épületek, a hozzájuk tartozó funkciók, termékek és dolgozók között egész láncolatok jönnek létre. Minden épület megépítéséhez szükség lesz adott mennyiségű fára és/vagy kőre (ld. kézikönyv). Amint elkészült, szükség lesz a munkásra is aki ott dolgozik. Ehhez pedig nem elég egy „átlagpolgár", megfelelő szerszámra is szükség lesz. Ha minden feltétel adott, megérkezik a lakó, s az épület termelni kezd. Idővel egész termelési sorozatok alakulnak ki. Az erdész fákat ültet, amivel megteremti a favágó munkafeltételeit. A fatörzsek a fűrészmalomba kerülnek, a deszkák pedig innen az építkezésekhez, a szerszámkészítőhöz, vagy a hajóácshoz. A farmon termelt gabona szintén sokfelé hasznosítható; egyrészt a kenyér egyik alapanyaga, amit a malomban meg kell őrölni, emellett azonban a malacok, vagy éppen a szamarak tápláléka, sőt a sör legfontosabb alkotóeleme is! A disznók a henteshez kerülnek, a finom sonka pedig a bányászok eledele lesz, éppúgy mint a vadhús, vagy a hal. Az újdonságként megjelent vízre szintén sokfelé szükség lesz; az állatok ellátásához, a sörhöz és a kenyérhez is kell. A bányákban kitermelt nyersanyagok szintén több épület között oszlanak meg. A kovácsműhely, a szerszámkészítő, az aranyolvasztó és a kohász munkájához is nélkülözhetetlenek. Igazán nem részletezném ezeket a kapcsolatokat, mert minden épületről kérhetsz információt és előbb utóbb magad is rájössz az összefüggésekre. Minden esetre

igyekezz az egy termelési láncra fűzhető épületeket egymás közelébe tenni. Nagyon fontos a termelés irányának meghatározása, amire hamarosan rátérek!

Speciális típust képviselnek a katonai épületek. Ezek adnak lehetőséget a birodalmad területének növelésére. Hogy a kisebb, vagy a nagyobb épületet választod, nem befolyásolja a terület növekedését, viszont hadászati szempontból fontos lehet.

Gondolom nem szükséges megemlítenem, de hátha mégis. Csak azok az épületek fognak elkészülni, melyeket bekötsz a HQ-hoz kapcsolódó úthálózatba...

ALAPVETŐ DOLGOK

Az M lenyomásával bejuthatsz a legfontosabb ablakba. Itt tíz nagyon fontos irányítási funkciót érhetsz el, ezért ezeket elmeséleném picit részletesebben (balról jobbra, fentről le).

1. Az áruk szétosztása. Itt állíthatod be, hogy a különféle alapanyagokat milyen arányban, mely épületekhez szállítsák. Az első amit így szabályozhatsz az a bányák élelmiszerellátásnak aránya. Mivel a bányászok kizárólag az élelmiszer függvényében termelnek és általában az arany a legértékesebb kincs, alapban az aranybányába irányul az élelmiszer. Előfordulhat azonban hogy kevés az élelem és per pillanat számodra sokkal fontosabb a kő. Ilyenkor csak betérsz ide, s átállítod az ellátás fontossági arányát. Hasznos, sőt olykor életmentő lehet. Hasonlóan szabályozhatod a gabona, a vasrudak, a szén, a fa és a víz elosztását is. Itt jegyezném meg, hogy pl. ha leállítod a szerszámkészítő, vagy a hajóács termelését (az épületablakban) az nem jelenti azt, hogy embereid nem hordják oda a munkákhoz szükséges alapanyagokat. Az ellátást csakis itt szabályozhatod!!!

2. A szállítás prioritása. Embereid és szamaraid zászlótól zászlóig hordják az árukat. Fokozottabb termelés esetén előfordulhat, hogy egy helyen több típusú áru gyűlik össze, s bizony nem mindegy, melyik kerül előbb a raktárba, vagy rendeltetési helyére. Ebben az ablakban megszabhatod, mi az a fontossági sorrend, ami szerint embereid tovább vigyék az árukat.

3. Szerszámok. A szerszámkészítő feladatát adod itt meg. Érdemes a raktárkészlet és a távlati terveid figyelembevételével szabályozni mit készítsen.

4. A statisztikák ablakában a játékosok, illetve népük különböző adatait vetheted össze különféle időintervallumok függvényében. Ilyenek pl. a birodalom mérete, az épületek száma, a haderő, a termelékenység, stb. Ennek az ablaknak a leghasznosabb része mégis az, ahol az ellenfeleid képét látod. Itt jelölik ugyanis a szövetségeket is (a képre helyezett, megfelelő színű kicsi sávval), ami támadások kezdeményezése előtt igen fontos lehet.

5. Az áruk statisztikája. Szintén az idő függvényében mutatja az egyes alapanyagok kitermelésének arányát.

6. Épületek. Birodalmad épületeinek számszerű kijelzése: meglévő/építés alatt álló formában. Gyors, pontos áttekintést nyújt, ezért hasznos.

7. Raktárkészlet. Idővel nem csupán a központi épületben, hanem raktárakban is tarthatod készleteidet. Ez többek között hasznos a gyorsabb áruforgalom miatt is. Viszont a megosztott raktárkészletek áttekintése nehézkes lenne, ha nem lenne ez az ablak. Itt ugyanis az összes, összevont áruk mennyisége látható.

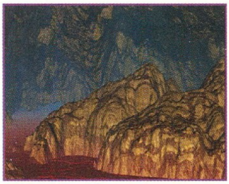
8. Termelékenység. Épület-típusok szerinti lebontásban, százalékos kiértékelésben találod itt a produktivitás értékelését.

9. Katonaság. A legfontosabb hadibeállításokat itt ejtheted meg. Beállíthatod a besorozások arányát, a védelem erősségét, a védők, valamint a támadók számát és a három stratégiai zóna feltöltöttségét. A legtöbb katonára természetesen a határvidékeken lesz szükség. Majd a kevésbé veszélyeztetett területeken fokozatosan csökkentheted a haderőt.

10. Hajózás. Itt könnyedén figyelemmel kísérheted minden hajódat. Lapozgathatsz közöttük, megnézheted mit visznek és hova, stb.

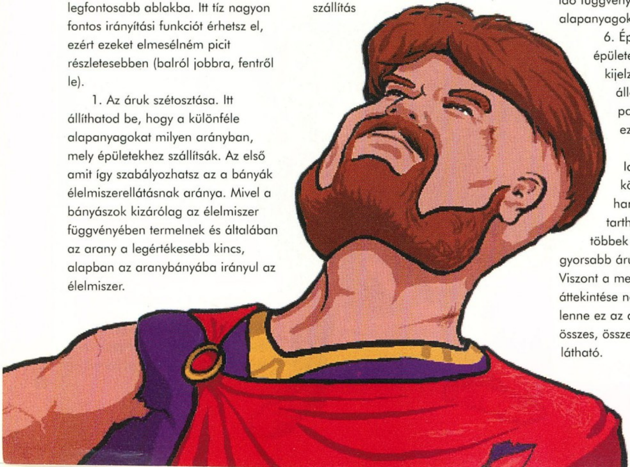
HAJÓZÁS

Ha már itt tartunk, szólnék néhány szót a tengerek meghódításáról. A campaign módban csak a negyedik küldetéstől, akkor is csak Erikkel való találkozás után tudsz majd hajókat építeni. Mindenekelőtt szükség lesz egy kikötőre (egyben raktárként is funkcionál, amit természetesen a vízparton kell elhelyezni) és a hajóácsra. A vitorlások készítését neked kell kijelölnöd, mert az



alapbeállítás szerint a hajóács csónakot készít! Amint elkészült egy vitorlás, értesítést kapsz róla az üzenetablakban (galamb). Expedíciókat a kikötőkből indíthatsz. Az útjára indított hajót nem kell irányítanod, mindössze a felfedezés irányát kell megadni. Ha partot ér, jelez majd. Ekkor eldöntheted kívánsz-e az adott helyen kikötőt létesíteni, s letelepedni. Amennyiben igen, horgonyozz le. Embered azonnal nekilát egy kikötő építésének a hajó pedig visszaindul. Innentől kezdve automatikusan odaszállít minden szükséges alapanyagot és embert az új területre, feltéve hogy van raktáron. Természetesen újabb expedíciót is szervezhetsz. Egy bizonyos határon belül érdemes több hajót is építeni.

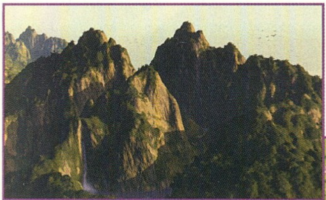
> *„Aki a dolgokat összefüggéseiben látja az dialektikus, aki nem, az nem."*
>
> *Platon*



HÓDÍTÁS, HÁBORÚ

Az új területek hódításának kulcsa természetesen a katonaság kezében van. Csak velük biztosíthatod a nagyobb birodalom védelmét. Előbb-utóbb elérkezik a pillanat, amikor egy másik nép épületei tűnnek fel a homályból. Amikor a támadást fontolgatod tájékozódj, mire számíthatsz odaát. Küldj felderítőket a területre! A katonai épületeken lengedező lobogók száma pontosan tájékoztat a bennük állomásozó katonák mennyiségéről. Emellett fontos tudnod van-e katapult a láthatáron. Ugyanis ha van, akkor számítanod kell a támadására. A katapultok automatikusan lőnek bármely, a hatókörzetükben lévő ellenséges katonai épületre. Természetesen Te is építhetsz katapultot. Minden lövés egy-egy katonát pusztít el, amennyiben az épületben nincs több védő, az objektum megsemmisül. Ezért kell óvatosan és körültekintően támadni, ugyanis elég kellemetlen, ha a győzedelmes katonád, amint belép a meghódított épületbe, már kapja is a gyilkos kőtömböt a fejére. Persze ezt is meg lehet oldani, majd rájössz magad is. Ezáltal finom lehetőségek nyílnak meg előtted, csak meg kell találnod a kulcsot...

Maga a csata a következőképpen zajlik. Kiválasztod a célpontot és az épületre klikkelve mindjárt kiderül, lehetséges-e egyáltalán a támadás. Ez többek között függ az általad beállított védő- és támadóértékektől. Kijelölheted, hogy a gyengébbek, vagy a képzettebb katonák induljanak támadásra, továbbá a kereten belül



megválaszthatod a támadók számát is. A csata nem feltétlenül a megtámadott épület előtt zajlik, a védők kijöhetnek a célzott, sőt a környező katonai épületekből is! Ha győzöl, az épület és az általa levédett terület a Tied, az ellenség egyéb épületei pedig lángokba borulnak. Örömteli látvány, de általában nem marad viszonzatlanul...

TIPPEK

Nagyon ügyelj a katonák ellátására! Ha arany szűkében vagy, akkor akár a belső épületek katonáinak képzését állítsd le, hogy a határvidékeken a legképzettebb haderő védje birodalmadat!

A geológus által jelölt pötty mérete jelzi a lelőhely gazdagságát. Figyelj rá oda!

Használd ki a katapultok által felkínált stratégiai lehetőségeket! Ez azért is fontos mert ellenfeled is pontosan ezt fogja tenni. A muníció

(kő) biztosítása ennél a taktikánál elsődleges.

Figyelj oda a szövetségekre! Ugyanis ha bárkit megtámadsz, aki egy másik néppel szövetségben áll, bizony számítanod kell partnerének támadására is, méghozzá általában azonnal.

Az épületek ablakaiban lehetőséged van a termelés leállítására. Ez némely esetben hasznos, sőt szükségszerű lehet. Pl. sem az erdész, sem a hajóács nem kell hogy folyamatosan dolgozzon!

Minél előbb semmisítsd meg a kimerült bányákat, ne etessék a bányászokat hiába. A területre pedig haladéktalanul küldj geológust, hogy derítse fel, maradt-e még kiaknáznivaló.

A campaign módban ne törekedj feltétlenül a teljes uralomra. Ha a feladat „csupán" elérni a kaput, akkor koncentrálj erre.

Végül néhány hasznos billentyűzetről elérhető funkció: V – gyorsítás, H – HQ, N – üzenetablak, L – térkép, C – épületek neve, S – termelékenység kijelzése, F1 – mentett állás betöltése, F2 – játékállás mentés.

Sajnos csak ennyire futotta mára, pedig higgyétek el, egy egész Gurut meg lehetne tölteni e program elemzésével, s még akkor sem jutnánk a végére. Ezernyi dolog nem fért ide; többek között a geológusok és a felderítők lelkivilága, a malacok szaporításának titkai, az erdész termelékenységének fokozása, nyerő stratégiák kidolgozása, a küldetések elemzése, stb. Sebaj, ami kimaradt, kimaradt. Következzen hát az ítélet, ami mint tudjátok szubjektív.

ÉRTÉKELÉS

Elérkezett tehát a nap amire oly régóta vártunk, megérkezett a Settlers 2! Az installálás hosszúnak tűnő percei után, az első látásra végtelen boldogság költözik az ember szívébe; igen, megszerezte amire vágyott. Aztán amikor már napok óta játszik és rádöbben, hogy pontosan a Settlers első részének legnagyobb hibája az, ami megmaradt, legörbül a szája széle. Bizony még mindig előfordul, hogy a győzelemhez ott kell hagyni a gépet néhány órára, hogy „termeljen", s nem ritkák a tétlen percek sem. Igaz a grafikai látnivalóra nem lehet panasz, de azért jobb ha van mit csinálni. Ezeken az „üresjáratokon" sajnos nem segített a gyorsítási lehetőség sem. Ezért a Settlers 2 körülbelül annyit lépett előre az előző részhez képest, mint a Warcraft 2 az első epizódtól. Szép is, jó is, de valahogy nem az igazi. Én még mindig a Settlers első, azon belül is az Amigás változat mellett voksolok. Persze bármit is írok, a programot minden fanatikus Settlers rajongó meg fogja venni (mint ahogy én is), ennek ellenére hazudnék ha azt mondanám, ez a legjobb.

Lily

PC GURU

85%

Többet vártam. Maximalista vagyok?!

LucasArts

Bemutató

Eredetileg a LucasArts bemutatónak is az E3 újdonságai között kellett volna szerepelnie, de aztán rövid tanakodás után úgy döntöttünk, hogy – akárcsak a múlt hónapban a Bullfrog – ők is megérdemlik, hogy külön foglalkozzunk velük.

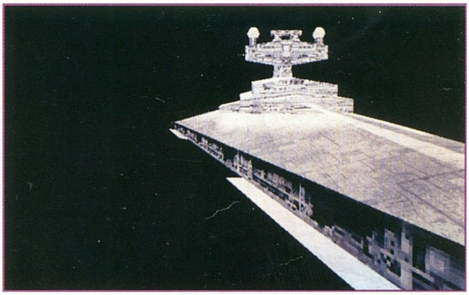
Valóban nem mindennapi kiadóról van szó, és habár fennállásuk 14 éve alatt „mindössze" 26 programmal gazdagították a világot, az igazi játékosok egy-két kivételtől eltekintve az összes alkotásukat kapásból fel tudnák sorolni. Nem hiszem, hogy ezt sok cég elmondhatná magáról, mint ahogy az sem akármi, hogy ebből a 26 játékból 24 top-listás lett. 1995 végén például egyszerre 4 játékuk szerepelt az év végi összesítő 20-as listán, és amennyiben a TIE Fighter Collector's CD egy kicsit hamarabb jelenik meg, ez a szám szinte biztosan 5 lett volna! Csak érdekesség képpen jegyzem meg, hogy a Rebel Assault-ból valamivel több, mint másfél millió példányt adtak el világszerte, de az X-Wing és a Dark Forces sincs nagyon lemaradva ettől a mennyiségtől. Mindent összevetve, amihez csak hozzányúltak, tuti sikerprogram lett, és így talán ők az egyetlen társaság, akikben maximálisan meg lehet bízni játékaik minőségét tekintve!

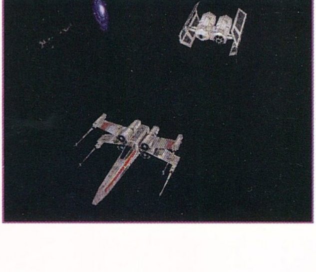
Természetesen az E3-n is érdeklődők hada próbált bejutni a LucasArts gondosan körülzárt standjára, s habár ez a legtöbbjüknek nem sikerült (újságírókat kivéve kábé két óránként engedtek be 10 embert), a bemutatott újdonságok mindenképpen megérték volna a várakozást. A felvonultatott négy program közül az Afterlife-ról már ejtettünk szót az egyik előző PC Guruban, így most megpróbálok inkább a maradék háromra koncentrálni.

X-WING VS. TIE FIGHTER

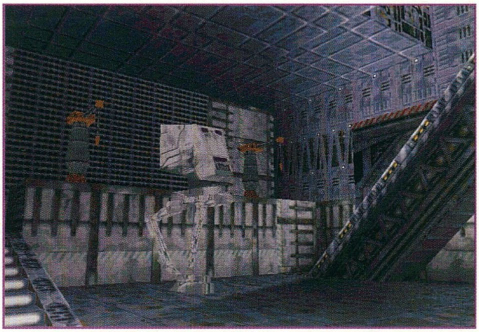
El sem tudom mondani, mennyit filozofáltunk már arról a szerkesztőségben, hogy vajon milyen is lenne kipróbálni hálózaton keresztül az X-Wing-et vagy a Tie Fighter-t egymás ellen. Mocsy például határozottan állítja, hogy Pellus pillanatok alatt elvérezne egy Tie Advanced-ben az ő X-Wing-jével szemben, Pellus ellenben fél percet sem adna Mocsynak ugyanebben az összecsapásban (szerintem pedig mindketten kimúlnának az én csoda Tie vadászom halált osztó sugaraitól...). Ezidáig csak a szánkat jártathattuk, hamarosan azonban lehetőségünk lesz élesben is kipróbálni, hogy ki is a jobb pilóta. Az X-Wing vs. Tie Fighter sokak álmaiban létezett már, de ha minden jól megy, karácsonyra az álomból valóság lesz.

A program nem egyszerűen támogatja a többjátékos üzemmódot, hanem kifejezetten erre épül. Alapvetően két különböző játékot választhatunk. Az egyikben a cél versenytársaink legyőzése függetlenül a választott oldaltól, azaz akárcsak a Doom-ban, miután lelőttek újraéledünk, és folytathatjuk a vadászatot. Ebben az üzemmódban értelemszerűen „fragokat" gyűjtünk, bár kétlem, hogy itt így fogják őket hívni. A másik választható játéktípus a teamwork, azaz amikor egymást segítve harcolunk egy közös cél érdekében. A hadjáratok és a bevetések mind-mind ember irányította gépekre vannak kitalálva, és habár egyedül is lehet velük játszani, az igazi élményt mindenképpen a csapatmunka nyújtja. Csapatmunka alatt azt kell érteni, hogy ha teszem azt az én feladatom egy Korvett megtorpedózása, akkor nem fogok leállni a Tie Interceptor-okat kergetni, hiszen arra ott Mocsy az X-szárnyújában. A küldetéseket csak fegyelmezetten lehet teljesíteni, és a legfantasztikusabb az egészben, ha az említett Korvettet éppen a Pellus-Csongi halálos kettős őrzi! Hálózaton keresztül minimum nyolc, de inkább 16 játékos játszhat egyszerre, ami azért már igen tekintélyes flotta. Igazán fantasztikus újításnak tűnik, hogy egy Sound Blaster és egy mikrofon megléte esetén élőszóban is tudunk majd társainkkal és ellenfeleinkkel kommunikálni...





Sokat fejlesztettek a kisegítőrendszerek kezelhetőségén a



Tie Fighter-hez képest, így például a sérüléseket, a térképeket és egyéb apróságokat bármikor gépünk műszerfalára varázsolhatjuk anélkül, hogy ehhez le kéne állítani a programot (elvégre 15 ember csak nem fog arra várni, míg kiadom R2-nak a parancsot, hogy először az ablaktörlőt javítsa meg...). Kétség kívül a leglátványosabb változás a program grafikájában fedezhető fel, mely – hogy is mondjam csak – inkább egy bevezető animációra hasonlít, mintsem űrszimulátorra. A kételyek eloszlatása végett, én láttam a programot mozgás közben is, és bizony igencsak kopogott az állam a padlón, miután egy Tie Bomber elszáguldott a fejem felett, majd egy elegáns mozdulattal bedokkolt egy hatalmas csillagromboló egyik hangárjába! Az egész igen brutálisan nézett ki, és a sebesség is nagyon rendben volt.

Sok gondot jelentett a fejlesztőknek, hogy a két szemben álló oldalt (Birodalom-Lázadók) megfelelően ki tudják egyensúlyozni, így aztán a Tie vadászok párjaként bekerült a programba néhány korábbi, gyengébb lázadó hajó is (Z-95 Headhunter, R-41 Starchaser és a T-Wing). A Tie Defender és az Assault Gunboat túl erősnek bizonyult és így valószínűleg csak egy potenciális folytatásban fognak komolyabb szerephez jutni.

A kerettörténetet a megszokott módon, rajzolt animációkon és a küldetések közbeni rádióüzenetekből fogjuk megismerni. Egyetlen apró adalék az előbb leírtakhoz: a program valószínűleg csak Win95 alatt fog futni, és az az érzésem, számomra ez lesz a Windows első igazán komoly erőpróbája. Ha a LucasArts X-Wing vs. Tie Fighter-e jól fog futni a gépemen, ünnepélyesen megígérem, nem fogom többet szidni a Microsoft „csodaprogramját”! Ha azonban csak egyszer is kihal a játék a szokásos „Illegal operation” kezdetű baromságot hangoztatva, akkor többet bizony magyarázhat nekem bárki a Win95 nagyságáról! A LucasArts-os fiúk ugyanis nagyon tudnak programozni, úgyhogy itt semmilyen kifogás nem lesz elfogadható!

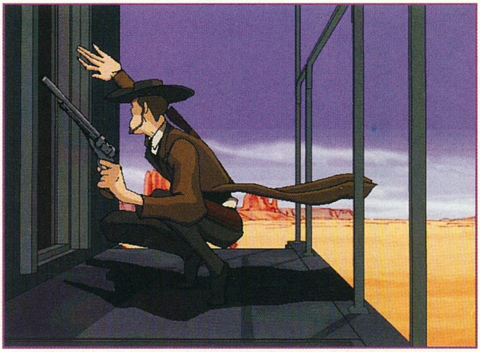
JEDI KNIGHT

Hasonló érdeklődés kíséri a Dark Forces folytatásaként számontartott Jedi Knight-ot is. Az első részből talán csak a többjátékos üzemmód hiányzott, az új epizódban azonban már erre sem lehet panaszunk. Az egész program felépítése nem sokban változott, a 3D engine azonban teljes egészében átalakult. Minden valódi 3D-ben lesz – akárcsak a Quake-ben – beleértve a Stormtrooper-eket is. A játékban ismét Kyle Katarn szerepébe élhetjük bele magunkat, és ezúttal már némi Jedi mágiát is bevethetünk a Birodalmiak nagy bánatára. Hab a tortán, hogy a hagyományos lőfegyverek mellett a Jedi-k ősi fegyverét, a lézerkardot is kipróbálhatjuk...

OUTLAW

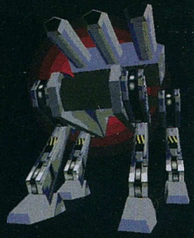
Az Outlaw hivatalos megfogalmazás szerint is a Full Throttle és a Dark Forces keresztezéséből készül. Nem kalandjátékról van tehát szó, hanem inkább egy jó kis animációkkal megtűzdelt lövöldözős programról. A sztori szerint egy kisváros seriffjeként tevékenykedtünk, midőn egyik távollétünk alkalmával egy ismeretlen bandita végzett feleségünkkel, kislányunkat pedig elrabolta. A cél a bosszú, de a szükséges információ megszerzése nem is lesz olyan egyszerű. Tipikus „Clint Eastwood-szimulátorról” van tehát szó, ahol a főhős egymagában szép lassan kinyírja a környék összes banditáját, hogy megtalálhassa a leggonoszabb gonoszt. Az akciórészek a Dark Forces engine-jére épülnek, a fontosabb eseményeket pedig a Full Throttle-ban megismert fantasztikus animációk segítségével követhetjük nyomon. A megjelenés valamikor ősszel várható.

Del



Earthsiege 2

The Final Showdown



SIERRA
2xCD-ROM, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 25MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Mostanában sorra aratja le a babérokat a Sierra, nemrég ugye ott volt a Gabriel Knight2, most pedig itt van a Tank Killer és az Earthsiege folytatása. Közös bennük, hogy mind kiemelkedőek a maguk kategóriájában, mi pedig csak reménykedni tudunk, hogy nem hagyják abba ezt a nagyszerű sorozatot. Utóbbival kapcsolatban Del megszavazta nekem a bizalmat, úgyhogy gyorsan végig is játszottam, a következő oldalakon pedig próbáltam összegyűjteni róla a hasznos információkat, tapasztalatokat.

Most pedig nézzük meg, hogy miért is kell nekünk toronymagas harcoló gépezetekbe ülve, az életünket kockáztatni. Íme:

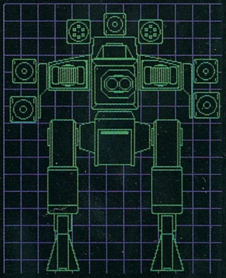
A SÖTÉT JÖVŐ

A Cybertronic Inc. elkövette azt a végzetes hibát, hogy miután megnyerte a konkurrens cégekkel szemben a Mesterséges Intelligencia létrehozására kiirt pályázatot, aktiválta a Prometheus nevű projektet. Ő volt az első cyber-hybrid gép, azaz „Cybird". Hamarosan követték társai, csupa önmotivált, öntanuló gép, azzal a céllal, hogy helyettesítsék az embereket, veszélyes földönkívüli munkákon. Amint a

hadsereg kezébe vette a Cybird fejlesztéseket, az emberiség sorsa megpecsételődött. Létrehozták a tökéletes gyilkoló gépezeteket, a „walking drive" technológiát használó, csúcs modern fegyverrendszerekkel ellátott, ez idő tájt már Cybird intelligenciával kontrollált Hercs-eket, akik az adott ország hadipotenciáját nagymértékben emelték. Mivel az előállításuk rendkívül költséges volt, ezért azok az országok, (tulajdonképpen érthető okokból) akik nem rendelkeztek a szükséges alapanyagokkal, szövetkeztek, majd háborút hirdettek. A konfliktusok hamar nukleáris méretűvé fajultak, órákon belül többmilliárd embert pusztítva el.

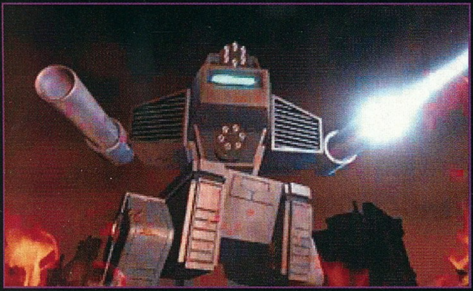
A Cybird-ök csendes szemtanúi voltak a holocaust-nak, öntudatra ébredve levonták a végső konklúziót, miszerint a jövőnek, Ők az egyetlen, lehetséges irányítói. Gyorsan és érzelem nélkül elfoglalták a megmaradt katonai bázisokat, műholdakat, űrállomásokat és a pusztulás által megkímélt városokat. Ettől kezdve a mai napig, az egyetlen céljuk, hogy kiirtsák azt a fajt amelyik életet adott nekik.

Szerencsére, azért a mértéktelen pusztulásból, bizonyítva fajának életképességét, felemelkedett az ELLENÁLLÁS. A sérült Herc-eket visszaállították működő státuszba, a Cybird kontrollt, emberi pilótákkal helyettesítették. Az üss és fuss taktikát alkalmazva, gerilla harcot folytattak, keresve az új fegyvereket és technológiát, a legyőzött gépezetekben. Kitartásukat siker koronázta, megerősödve, hamarosan



az utolsó Cybird bázist is legyőzték a földön.

Nem sok idő volt azonban az ünneplésre, mert a gyorsított ütemben helyreállított űrfigyelő állomások kimutattak több Cybird hajót, akik



visszatértek a szomszédos bolygókról. Harcok után, jó adag szerencsével az Ellenállás képes volt megakadályozni a leszállásokat.

A béke sajnos még mindig váratott magára, hiszen a Cybird-ök „vezére” Prometheus ismét túlélte a gépek veszteségeit és megkezdte új és hatalmas bázisának létrehozását a Hold sötét oldalán. Erőinek koncentrálása sok időt adott az embereknek, az esélyek mégis egyenlőtlennek tűntek. A fáradhatatlan és intelligens munkaerő, nagyszerű vezérlete alatt, messze az emberi hatékonyság felett teljesített. Telepítettek több sokszorosító gyárat, fejlesztőcentrumot, energia vonalat, ráadásul időközben megérkeztek az erősítésül küldött hajók a távolabbi űrkolóniákról. Újracsoportosulva és megerősödve elindították egy végső , elsöprő erejű támadást a Föld ellen. Egy olyan háborút terveztek, melyben kemény áldozatok árán bár, de biztosított lesz a siker.

Nagyjából itt kapcsolódunk be a történetbe, feladatunk természetesen az lesz, hogy az Ellenállás egyik vezető robot-pilótájaként feltartóztassuk a gépek invázióját. Ezen túlmenőleg pedig, mivel a háborút már az Ellenállás vezetői is szeretnék a végső győzelemig vinni, Prometheust le kell vadászni, erőit pedig totálisan meg kell semmisíteni. Bár az esélyeink rosszak, más választásunk nincs, csak a győzelem, hiszen az intelligens robotok által vezérelt világban az embernek nincs helye.

Betöltés után egy meglehetősen silány minőségű intro fogad, tekintve, hogy a sztoriból mit lehetett volna kihozni, itt ért az első keserű csalódás. Sebaj gondoltam a játék legyen olyan, mint a doboza hátulján lévő képek és az égvilágon senki sem fog emlékezni arra, milyen is volt az a frányа intro. Nos elsőre annyit elárulhatok, hogy egész kellemesre sikeredett az Earthsiege2, mindenképpen méltó vetélytársa a mai napig, ebben a kategóriában minőségi etalonnak számító Mechwarrior2-nek.

BÁZISOK

Innen indulnak bevetésre a rendelkezésünkre álló Hercs-ek. A hadszíntéren kívül, itt „zajlik” a játék, kezdetben pár standard típusú Outlaw gépezet áll a rendelkezésünkre. Először is nézzük meg mire nincs szükségünk. Az ikonok közül, a javítást, még a main menu-ben állítsuk automatára, így ezzel többet nem is kell foglalkoznunk, ha a csapatból bárki megsérül, rögtön a max-ra „gyógyítják”. Ez nem vonatkozik a lelőtt fegyverekre, ezeket utólag pótolnunk kell.

Ha új játékot kezdünk, első dolgunk az legyen, hogy építsük meg a rendelkezésünkre álló Hercs-eket, ugyanis ezek csak 2-3 küldetés letudása után lesznek mobilak, addig a build mellett találunk majd egy %-ot ami a készenlét fokát jelzi. Itt egyelőre nem tudunk mást csinálni, ezért jelöljük ki az üres garázsokat és adjunk le megrendelést egy-egy csábító nevű robotra (Apocalypse, Colossus, Tomahawk). Később lehetőségünk lesz, lopott tervrajzokból az ellenség által kifejlesztett típusok megépítésére is. Ez nagyon hasznos dolog amint mód nyílik rá, szereljünk készültségbe egy Ogre-t, talán Ő a leghasználhatóbb az egész csapatból. Idővel nem fogunk elférni a tárolóban, ezért ne sajnáljuk lecserélni a régi, elavult, megszolgált technológiát, hiszen nekünk kell a legjobbnak lennünk. Ha ráklikkelünk a névsorban az egyik Hercs-re, a középen lévő kis ablakban megjelennek a műszaki adatai. A legfontosabbak: sebesség, terhelhetőség-podok száma. Ezek általában, fordítottan arányosak egymáshoz, keressük meg az optimális választást, természetesen előtte figyelmesen nézzük meg, hogy az adott küldetésre melyik tulajdonságra lesz a legnagyobb szükségünk. Miután itt végeztünk, irány a weapon helység, itt a rendelkezésünkre álló legkorszerűbb fegyvereket, fegyver-rendszereket aktiválhatjuk a tárolóból kiválasztott robotra.

A Hercs-ekre méretüktől függően eltérő számú romboló eszközt szerelhetünk, a kisebbekre 4-et, 5-öt, a nagy monstrumokra akár 10-et is. A nyilak segítségével ugrálhatunk a férőhelyek (podok) között, a jobb sarokban pedig az arzenálból elszíneződnek azok a fegyverek, melyeket az adott helyre felrakhatunk. Ha kiválasztjuk valamelyiket egy felső kis ablakban megjelenik a képe és a fontosabb tudnivalók a pusztító erejéről. Annyit érdemes tudni, hogy a lézerek unlimited töltéssel rendelkeznek, ennek ellenére a lassú töltési idő miatt sokszor a legrosszabbkor hagynak cserben. Az auto-cannon bár a többihez képest használhatatlannak tűnik, 400-500-as kaliber mellett, 3-4 podra szerelve a leghatékonyabb „konzervnyitó” lehet a gépek ellen. A rakétákat 6-10-es csomagolásban, indítódobozzal együtt kapunk, kitűnőek ha nem akarunk közelharcba bonyolódni, a találati arányuk azonban hagy némi kívánni valót maga után. Amint lehetőségünk lesz targeting pod beépítésére, a rakéták hatékonysága is megnő. Nagyon látványos fegyver a plazma és az electro magnetic flair, ha már egyszer végigjátszottuk a játékot és ráérünk szórakozni, csak akkor ajánlom a használatukat. Feltétlen fontos viszont az energia pod, több nagyteljesítményű lézer esetén sokat javíthat a töltési időn, így pedig már a lézerek is egész kellemes rombolást végezhetnek. Létezik még plusz pajzs

is, nem sok értelme van hiszen a kisebb Hercs-eken lenne rá szükség, itt azonban egyetlen fegyverpodot sem ajánlott velük helyettesíteni, mert nagyon lecsökken a tűzerőnk, a méretesebb robotok viszont kellőképpen páncélozottak, az eredmény tehát ugyan az mint az előbb. Azt tudom javasolni, hogy mindenki variálja kedve szerint a fegyvereket, válassza ki a neki legszimpatikusabb összeállítást, majd kisebb csiszolgatásokkal ezt használja a játék végéig.

Ha készen vagyunk, kiválaszthatjuk a legénység tagjait és, hogy ki melyik Hercs pilótája legyen (Crew). Szerencsére társaink is egytől egyig elit besorolásúak, a későbbiek során meg fogjuk látni, hogy igen csak értik a dolgukat. Itt tudhatunk meg, egy nagyon hasznos adatot is, nevezetesen azt, hogy a következő bevetésre hány robottal indulhatunk. Narancssárgán ki vannak jelölve azok a „pilótahelyek", amiket kiválaszthatunk az éppen aktuális küldetésre, a fenti képekből pedig a nekünk szimpatikus embert. Most már nagyjából minden lényeges információ birtokában térjünk be az eligazításra, hogy megkapjuk az első küldetést.

Némi video után parancsnokunk tájékoztat az elvégezendő feladatokról, szerintem tipikus példája egy gyenge hongkongi színész alkalmazásának, esetleg az egyik programozó elmaszkírozásának, nem de kedves Sierra? Na se baj, a feladatokat megkapjuk szöveg formájában is ezért a továbbiakban nyugodtan elnyomhatjuk a digitalizált képsorokat.

A gép gyakran ad használható tanácsokat azzal kapcsolatban, hogy milyen fegyvert lenne érdemes használnunk, ezért ez az a pont ahonnan érdemes visszatérni az előző képernyőre és a tippek és feladatok ismeretében kiválasztani az ütőképes csoportot.

LET'S DANCE

Végre valahára elsötétül a képernyő, megjelenik annak a zónának a neve ahol feladatot teljesítünk majd, letesznek a kiindulóponton és megkapjuk az irányítást. Gyorsan ismerkedjünk meg a műszerekkel, majd válasszuk ki a nekünk és lehetőségeinknek a legmegfelelőbb kontrollálást. Tudom ajánlani a CH Flightstick Pro használatát (persze nem mindenkinek porosodik otthon egy 15-20eFt-os joystick, nekem szerencsém volt, hogy éppen kaptam tesztelni egyet), esetleg a Gravis sorozat bármely tagját, de ha egyik sincs remekül megteszi a billentyűzet és az egér kombinációja is. Küldetéseink alapja, hogy a vezetőink által meghatározott view point-okat felderítsük, ebben segít a képernyő tetején előtűnő zöld négyzet, biztosan mutatva a szükséges irányt, alatta pedig egy számsor tájékoztat a hátralévő távolságról. Számítógépes rendszerünk az alábbi feladatokat tudja elvégezni, illetve a velük kapcsolatos információkat közvetíteni:

– Több módban használható radar (Aktív, ill. passzív üzemmód, utóbbi csak az ellenséges robotokat keresi, az előbbi mutatja az épületeket, siklókat is – ezt érdemes használni.), állítható hatótávval, 300 és 1200 méter között.

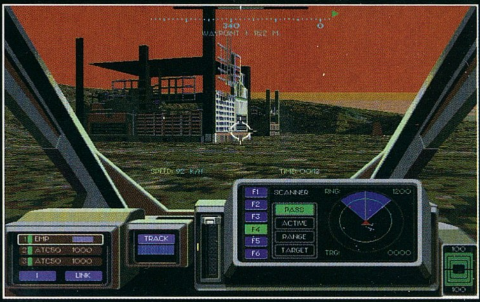
– Befogó, célkövető rendszer un. Targeting system. Egyszerre csak egy célpont kijelölésére alkalmas, a radaron megjelenő ellenséges gépeket, épületeket mérhetjük be, azonosíthatjuk, majd rakétákkal megsemmisíthetjük. Ha a célkereszt pirosra vált, biztos a találat. Csak abban az esetben működik, ha a célponttal nagyjából szemben állunk, ±45°-os eltéréssel. A későbbi küldetések során már lehetőségünk van a fejlesztésére (targeting pod), ez abban nyilvánul meg, hogy a kijelölt célt automatikusan követni fogja, a törzstől független fegyverrendszerekkel nem kell mást tennünk mint ráragadni a tűzgombra, és örülni, hogy ilyen hasznos és modern rendszereink vannak. Az automata követést ki lehet kapcsolni (T), sokszor ez is hasznos, ilyenkor a fegyverek sem fordulnak el a törzstől, arra lövünk amerre haladunk. A nagy kavarodásban sok ellenséges és saját HERCS esetén használjuk, ami az utunkba akad azzal számoljunk le.

– Kommunikációs rendszer: mint a csapat vezére üzeneteket, parancsokat küldhetünk a rádión keresztül. Erre még később visszatérek, mert használata meghatározó az egész játék során.

Nincs tehát más dolgunk, mint gyorsan gondolkodni, mozogni és lőni, hogy kivitelezzük a küldetésünket és épségben visszahozzuk a csoportot a bázisra.

HUMAN POWER-TEAM WORK

Ahogy az alcím is mutatja, az emberek egyik legnagyobb erénye, hogy csapatban összehangoltan képesek dolgozni, messze túltéve ezzel az egyéni hatékonyságon. A legjobb ötletnek tartom ennek a megvalósítását az Earthsiege2-ben. Nekem sikerült egy igen kellemes párosítást már az elején kifognom, ez pedig a következő volt: Magamnak felszereltem egy Tomahawk-ot, csupa nagy kaliberű auto-cannon-nal, melyek a legdurvább robotokat is pillanatok alatt széttépték. Társaimnak egy Ogre-t és egy Apokalyipse-t, a legdurvább lézerekkel, két-két energy pod-dal, 20-30 rakétával. Ők minthogyha nálam „ügyesebben" használnák ez utóbbi fegyvereket. Aztán már csak annyi volt a dolgom, hogy



figyelgettem a radart, bemértem a közeledő ellenséges robotokat és kiadtam az attack my target utasítást. Arra azért figyeljünk, hogy felderíteni mindig egy gyors HERCS-el menjünk, ha viszont meglátjuk az ellenséget siessünk hátra a többiek közé, ellenkező esetben semmi perc alatt szétlőnek. Felemelő érzés ahogy a hatalmas monstrum gépezeteket irányító társaink, minden fegyvert profin használva, ízekre szedik célpontjaikat. Növelhetjük a vizuális hatást ha átkapcsolunk külső kamera nézetre (V) és a kurzor nyilakkal követjük az akciót. Amennyiben egy kósza robot mégis eljutna hozzánk, nyugodt mosollyal küldjük a pokolra. Adhatunk egyéb parancsokat is, hiszen igazán fegyelmezetten veszik tudomásul és rögtön elkezdik végrehajtani. Alapállapotban követnek minket, de kijelölhetünk egy területet is, ezt a továbbiakban megvédik az illetéktelen behatolóktól. Nagy bázisok közepén a fire and will az ajánlott, így mindenki kedvére kitombolhatja magát. Ráadásul ha valami hiba csúszik a tervünkbe és mégis megszorítanának egy-kettő Prometheus fattyai közül, használjuk a help me-t, amint tudnak a segítségünkre sietnek.

A program eme részének igényességére vall, hogy amikor az egyik csata hevében véletlen elémkerülő, társamat úgymond működésképtelenné tettem, a többiek felháborodott hangon ellenszegültek a parancsaimnak. Tehetetlen dühömben, újra a földön fekvő felé fordultam, gondoltam most eljátszom az árulót, majd tüzet nyitottam. Rögtön elakadt a lélegzetem, mert megszólalt a kommunikációs csatorna és sebesült társam figyelmeztetett ugyan ne lőjem már, meg, hogy mi az ....célzok.

ROMBOLJUK AZ ÖSSZHATÁST, AVAGY WIN95?

Bevallom őszintén, hogy nekem a Win95-el mint olyan operációs rendszerrel, ami alatt a játékok futnak, még nem sok gondom volt. Tisztában vagyok viszont azzal, hogy jelentősen lassítja a gépet, irreálisan növeli a hardware igényt. Soha nem volt viszont gondom a hangkártyával, a joystick-el, gamepad-dal, rögtön felismert mindent, eddig még minden futott és kész. Persze az már az én szerencsém, hogy a mai viszonyok közepedte sikerült összeszednem egy jó gépet és egyelőre megy rajta minden rendesen, ellenben tűrhetetlen az, hogy játszom az Earthsiege2-vel, lemegy a kis képernyős intro, elkezdi tölteni a küldetést, de előtte néhány másodpercig kirakja a Win95 bejelentkező képét a kedves kis ikonokkal. Az illúzió rombolása tökéletes, nehéz úgy beleélnünk magunkat az Ellenállás pilótájának életébe ha minden küldetés elején visszaköszön korunk korszerű operációs rendszerének jelenlétét igazoló ikonsorok. Abban az esetben ha elhatározzák, hogy Win95 alá írnak egy játékot, ám legyen, de azért ilyen amatőr hibát nem kéne benne hagyni, mert lejáratja mind a fejlesztőket mind az op. rendszert.

Azon, hogy kinek a hibája nincs kedvem gondolkodni, biztos meg lehetett volna úgy is írni, hogy ne legyen benne, a Win95-re maradjon csak annyi, hogy jó öcskán „butítja" a gépet, éppen elég ez is.

MINDENNEK ELLENÉRE....

Szokás a vége felé, némi értékelőt írni, lássuk hát.

Az Earthsiege2 egy nagyon látványos robot-szimulátor program, 50 masszív küldetéssel, megfelelő gép esetén, gyönyörű SVGA

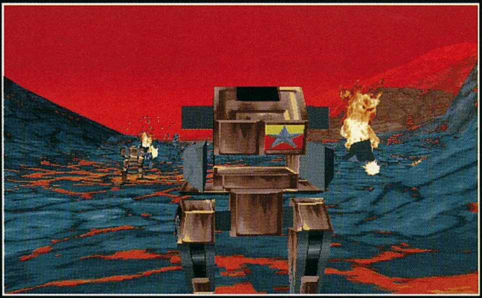
grafikával. Maga az akció rész fergeteges, gyönyörűen kivitelezett, fantasztikus élményt nyújt. Jók a külső nézeti képek, látványosak a fegyverek, kiemelkedő az, hogy egy csapatot irányítva kell megvívnunk a háborút. Eddig tehát csupa jeles.

Rettenetesen gyenge viszont az intro, én a mai napig mutogatom a Mechwarrior2 kezdő képsorait, megdöbbentően hatásosak, pedig már közel egy éve készültek. A hangok szintén semmitmondóak, zenére nem is emlékszem. Az 50 küldetés soknak tűnik, ám ha figyelembe vesszük azt, hogy orrba-szájba ismétlik magukat, védd meg ezt, semmisítsd meg azt, már nem is olyan sok. Egyébként is nagyon rövidek, sokkal élvezetesebb lett volna fele ennyi küldetés, bonyolultabb feladatokkal és itt most nem arra gondolok, hogy a legnehezebb fokozaton ezerrel jönnek a robotok és esélyt sem adnak a túlélésre. Dühítő például az utolsó pár küldetés a Holdon, ahol a játékidő háromnegyede azzal megy el, hogy menetelünk a pusztában a kráterek között. Azért van több ellenpélda is, igazán élvezetes egy sebesült társunkat megkeresni, majd megvédeni, esetleg több egységgel csatlakozva, kisebb hadsereget alkotva, bevonulva egy ellenséges bázisra.

A baj szerintem az E2-vel az, hogy kifejlesztettek egy szép, látványos játékot, néhány jó ötlettel, és itt megálltak, nem foglalkoztak a tökéletesítéssel. Pedig meggyőződésem, hogy némi többletmunkával meghozhatták volna az áttörést amit annak idején a Mechwarrior2 megjelenése hozott. Azért szép volt Sierra, soha rosszabbat, várjuk a harmadik részt.

Korunk nagy kihívása a Mesterséges Intelligencia létrehozása. Azért bánjunk csínyán vele, hiszen jó játék az Earthsiege2 de élőben nem szívesen próbálnám ki.

Csongor the Shoebaron



PC GURU

89%

Méltó vetélytársa a Mechwarrior2-nek, azt azonban nem mondanám, hogy ezentúl majd Eartsiege2 klónokról fogunk beszélni.

Kingdom o'Magic

Kalandjáték dilinyósoknak!

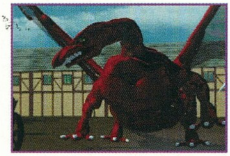
SCI
2xCD-ROM, 486DX-33, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
SB, GRAVIS, ADLIB, ROLAND

Az SCI eddig nem igazán tudott berobbanni a nagy szoftverfejlesztők közé. Igaz ugyan, hogy ők adták ki a Cyberwar című 4CD-s multimédia csodát, de azért még nem igazán tudják megszorongatni a nagy fejlesztőket. Mostanában azonban kiadnak néhány olyan játékot, amely gyanúsan sikerszagúak. Az egyik ilyen a most tesztelésre kerülő Kingdom of Magic (KOM). Mindig is kedveltem a kalandjátékokat és az RPG-ket. A KOM a kettő ötvözete, úgyhogy nem volt nehéz elvállalnom a tesztelést.

Mi is az a KOM. A készítők szerint a valaha megjelent legnagyobb kalandjáték-paródia. Az igazság azonban az, hogy ez a program szinte mindent kifiguráz. Az alapmű a Gyűrűk Ura, de azért vannak olyan elvetemültek az SCI-s fiúk, hogy kifigurázzák az összes fantasy világot, amit ismerünk. Ezeknek még a Csillagok Háborúja sem volt szent. Két CD-t foglal el a játék, mivel két teljesen különböző karakterrel is végigjátszhatjuk.

A reklámszöveg szerint azért ez a legnagyobb kalandjáték, mivel mindkét játékossal végigjátszható mind a három quest. Az pedig testvérek között is hat kaland. Ejha, mondtam magamnak, ez már döfi. Lehet, hogy még jó is lesz a játék? No azért nem eszik olyan forrón a kását, mivel van a dolognak néhány apró szépséghibája. Először is az, hogy melyik karaktert választjuk, az nem befolyásol semmit a kalandban. Nekem teljesen mindegy volt, hogy karddal verem le az ellenfeleket, vagy pedig levarázsolom őket. A második kis hiba pedig ott volt, hogy az a három quest csak igen minimális eltéréseket mutat egymáshoz képest.

Nomármost ebből a szemszögből nézve már nagyon átverés szaga van a dolognak. Azt elismerem, hogy dolgoztak a rendereléssel a számítógépek eleget, de ez még nem jogosítja fel az SCI-t, hogy azt

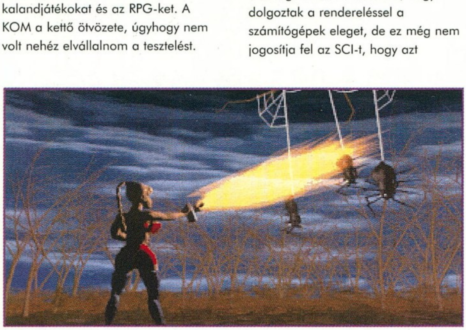


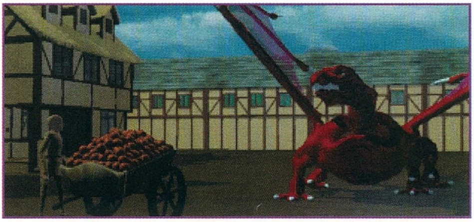
mondja erre a programra, hogy ez a legnagyobb kaland. Azért egy Discworld kicsit tartalmasabb volt (és akkor a szépségét még nem is méltattam). Egy dolgot tudnék kiemelni, az pedig a humor. Ezt elég jól eltalálták, néha olyan érzésem volt játék közben mintha angol abszurd humort hallgatnék. A dialógusoknak az esetek nagy részében szinte semmi értelmük, mégis egész jól el lehet szórakozni rajtuk. Azt hiszem nem árt, ha ismertetem egy kicsit a játék kezelését, mert egy kezdőnek bizony elég érdekes lehet a kezelés és a harcrendszer.

A SZEREPLŐK

Három fajtájukat különböztethetjük meg. A rosszfiúk vannak az egyik oldalon. Tipikus bad karakterek például az orkok. Van belőlük vagy tíz. Ne is nagyon habozzunk ha meglátunk egyet, verjük le. Más dolog persze ha többen vannak. Ilyenkor vagy elfutunk, vagy pedig felvesszük a ritka rút ork álarcunkat. A buták azt hiszik, hogy közéjük tartozunk és nem bántanak.

A gyűrűlidércek (szám szerint kilenc) nappal nem igazán veszélyesek. Hanem amikor leszáll az éj... Elkezdenek varázsolgatni és akkor elég kellemetlenek. Szerencsére állandó harcban állnak az elfekkel, így azok leverik őket helyettünk.





A gonoszak között található még Puff, a bűvös sárkány, Marshgasht az evil wizard, a Gogon és a Ginger Man. A semlegesek között tartjuk számon egyelőre Humphrey Balrog-ot, a tűzelementált, Terrence-t a varázslót, a kidobó embert és az elfek királyát. A többiek általában nem tesznek nekünk keresztbe, bár néha előfordult, hogy miszlikbe kellett aprítani valami okvetetlenkedő fantasy lényt.

THIDNEY!

Hét láb magas gyíkember. A fő erőssége nem az agyában, hanem a kardjában lakozik. Elég sok egészségpontot tudhat a magáénak.

SHAH-RON!

Valaha kebelkirálynő volt, manapság azonban inkább a varázstudományokban jeleskedik.

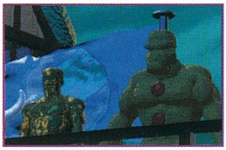
Nagyon intelligens, de azért nem veti meg a jófajta itókát sem.

A HARCRENDSZER

Kétféleképpen rendezhetjük le az ügyes-bajos dolgainkat. Vagy varázsolunk, vagy pedig bunyózunk. Ha a nővel vagyunk akkor inkább az első megoldást tudnám javasolni hiszen azzal a néhány életponttal nem sok esélye van. A gyík már egészen más tészta. Szinte mindenkit megtámadhatunk vele, biztosan túl fogja élni az első csetepatét. Ha harcolni akarunk valakivel, akkor válasszunk ki egy szimpatikus fegyvert és azzal klikkeljünk az ellenfélre.

Megkezdődik a bunyó, melyben a fogyó csík az életerőnket jelenti. Egy idő után persze szétválnak a civódó felek. Ha még folytatni akarjuk a harcot akkor lehet elölről kezdeni az egészet.

Ha már nagyon kevés életpontunk van, vagy elfogyott a



varázspontunk akkor nem árt felkeresni egy fogadót és egy aranyért szobát bérelni. Apropó, a megölt ellenfelek után megmaradt sírokat megvizsgálva felszedhetjük a megboldogult felszerelési tárgyait.

Nem árt tudni, hogy vannak halhatatlan karakterek is. Velük is lehet bunyózni, de mivel az ő életerejük nem fogy inkább ne erőltessük a csatákat.

A KEZELÉS

A képernyőn található izgalmasabb pontokat megjelöli a program. Ha valami fontosat találunk, akkor a kurzor átváltozik egy ujjá, melynek a végéből szikrák pattannak ki. Ilyenkor egy klikk csodákat tesz. Jelen esetben előhozza azt a menüt, amely közül választhatunk. Ezek a piktogrammák magukért beszélnek, nem is részletezem őket. Nem árt tudni, hogy nagyritkán a nálunk található tárgyakat össze kell kombinálnunk!!

Ennyi ismertető után kezdjük talán el a teljes leírást. Ha véletlenül valamelyik részt kihagynám az egyik quest-ből, akkor biztos lehetsz benne, hogy megtalálod a másik két epizódban.

A JÓ ÖREG TRADICIONÁLIS KALAND

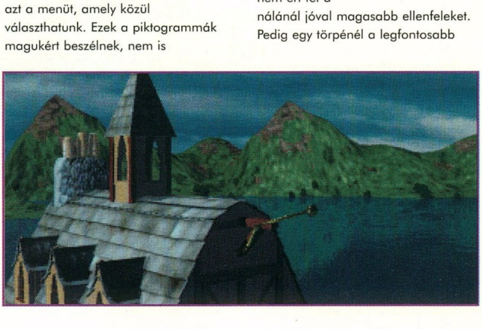
Az öreg hegy komoly gondban van. Egy nagy és veszélyes vörös sárkány fészkelte be magát a főbarlangba és az istennek sem hajlandó kijönni onnét. Első feladatunk az lesz, hogy felderítsük a terepet és ismerkedjünk egy kicsit. Kóboroljunk egy keveset a királyságban, csak úgy a poén kedvéért. Addig kell mászkálni, amíg nem találkozunk Goliath-al, a törpével. Nagy az ő bánata, hiszen nem éri fel a nálánál jóval magasabb ellenfeleket. Pedig egy törpénél a legfontosabb dolog a harc. Menjünk vissza Flake Town-ba és kölcsönözzünk ki a ruhatárból egy 70-es évekbeli nadrágot. Mikor leszáll az éj öltsük magunkra a ruhát és menjünk el diszkóba.

Ha Thidney-vel vagyunk akkor úgy megijed a diszkókirálypatkány, hogy hanyatt-homlok elrohan. Még a tánctudását biztosító nyakékét is ottfelejtette. Vegyük fel a nyakláncot és csörögjünk egyet. Megnyerjük az első díjat, egy magassarkú cipőt. Hmmm, pont ilyen kell a törpének. Keressük ismét meg, majd kérjük szépen meg, hogy mutassa meg a hátsó bejáratot a sárkány barlangjába. A kézi scannert magától megcsinálja a törp, de a fejbeazonosításhoz már fel kell őt vennünk.

Nem igazán volt szerencsénk, mivel a sárkány hátrafelé is figyelt és ha nem sietünk ki gyorsan akkor bizony megsüt minket vacsorára.

Nincs más hátra, mint az erőszak. Szép sorjában kezdjük el bejárni a kontinenst. Nincs igazán megkötve a kezünk, szinte korlátozás nélkül mozoghatunk. Kezdjük el sorban megcsinálni a feladványokat (lásd a másik két quest).

Ha már úgy értékeli a gép, hogy elegendő mennyiséget szívtunk, akkor Minas Tragedy-ban a boltban



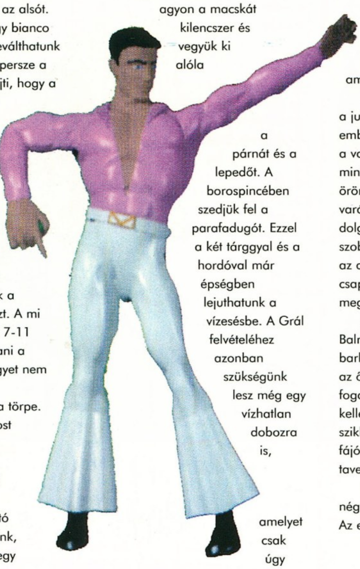
megjelenik a megvásárolandó holmik között egy pamut alsógatya. Ránk sajna egy kicsit szűk, de egy elf biztosan jó hasznát veszi. Keressünk is egyet és ajánljuk fel neki az alsót. Hálából cserébe kapunk egy bianco kivégzést, amit bármikor beválthatunk az elf maffiánál. A célpont persze a sárkány, aki még nem is sejti, hogy a zöldségesnél fogja utolérni a végzet...

A 7-11 MESTERLÖVÉSZ QUEST

A változatosság kedvéért most Flake City van nagy gondban. Bizonyos értesülések szerint hatalmas armada közeledik a város felé, hogy leigázza azt. A mi feladatunk lesz összeszedni 7-11 hőst, akik segítenek elhárítani a veszedelmet. A hét közül egyet nem lesz nehéz besorozni. Természetesen Goliath az, a törpe. A magassarkú hatására most beáll a csapatunkba. A gyülekezőhelyre kell elküldenünk a Flake Town-i fogadóba. A taverna mellékhelyiségében található a második potenciális hősünk, Conrad a barbár. Ő most egy felettébb kínos szituációban található.

Beszorult a WC-be, mivel az a trehány fogadós nem tett ki papírt. A mi alquest-ünk lesz toalettpapírt szerezni a barbárnak. A palotában a királynak más gondja-baja van. Neki a Grál-ja tűnt el, azt hajkurássza. Biztos forrásból tudjuk, hogy neki egészen véletlenül van egészségügyi papírja és a Grál-ért cserébe oda is adná.

Vegyük tehát ismét a nyakunkba a királyságot. Elárulom, hogy a Grál a vízesés mögött található. Oda a hordó segítségével lehet bejutni csak. Először is Eden-be kell eljutnunk. Mivel az őrök nem engednek be minket szépszerével, ezért el kell őket kábítani. A sírokat őrző kutyakajában található is egy jó adag altató. Dobjuk be az őröknek és máris szabad az út.



A fogadóban az emeleten verjük agyon a macskát kilencszer és vegyük ki alóla a párnát és a lepedőt. A borospincében szedjük fel a parafadugót. Ezzel a két tárggyal és a hordóval már épségben lejuthatunk a vízesésbe. A Grál felvételéhez azonban szükségünk lesz még egy vízhatlan dobozra is, amelyet csak úgy tudunk megszerezni, ha megtapossuk egy kicsit a törpéket az elfek tisztásánál (Ne tőlem kérdezzétek, hogy mi az értelme ennek, én sem tudom!)

Szabadítsuk ki a barbárt a szorult helyzetéből és kutassunk tovább hősök után. Menjünk el Minas Tragedy-ba a fogadóba és játszunk azzal az idióta játékkal. Vigyázzunk, hogy ne használjuk el a bénító gránátokat a játék elején, amikor még lassúak az ellenfelek.

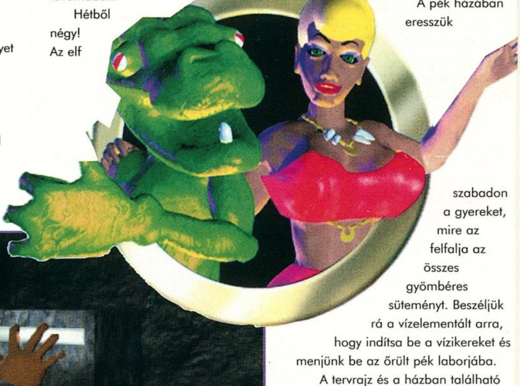
Ha nyerünk akkor zsebeljük be a jutalmunkat a kis sárga emberkét. Keressük meg Terrence-t a varázslót és ajánljuk fel neki, mint társat. Annyira megörül, hogy örömében nekünk adja a varázsmikrofonját. Nincs is más dolgunk, mint a téren álldigáló szobor kezébe nyomni és megfűzni az agyát, hogy álljon be a csapatunkba. A hétből már három megvan.

A negyedik lesz Humphrey Balrog, a tűzelementál. Őt az orkok barlangjában találhatjuk meg. Nagy az ő problémája, mivel nagyon fáj a foga. Kössük rá a kötelünket (valahol kellett találnunk egy darab kötelet) a sziklára, a másik végét meg a Balrog fájós fogára. Viszlát a tavernában.

Hétből négy! Az elf erdőben találkozhatunk egy vándorló fával, magyarul ent-tel. Őt nem is nagyon kell fűznünk, szinte magától hozzánk csapódik. Már csak kettő hiányzik.

Ezek már egy kicsit húzósabbak lesznek, de oda se neki. Szedjük fel a papagájt a fogadóban (használjuk a zsákot) és adjuk oda a révésznek. Ez ettől hatalmas kalóznak érzi magát és ezentúl ingyen átvisz a pék szigetére. Előtte legyünk egy kicsit szemtelenek a nagyival, mire az otthagy minket a ketrecbe zárt éhenkórásszal.

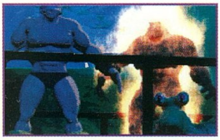
A pék házában eresszük szabadon a gyereket, mire az felfalja az összes gyömbéres süteményt. Beszéljük rá a vízelementált arra, hogy indítsa be a vízikereket és menjünk be az őrült pék laborjába.



A tervrajz és a házban található tárgyak segítségével csináljuk meg a magunk kis gyömbérhősét. Rossz idő hiányában azonban elmarad a felélesztés. A következő feladat tehát

egy kis villámlást előidézni. Első feladatként a fagyos sziklaszorosból vigyünk egy kis jeget az elf királynak. Az hálából odaadja a legnagyobb csavarkulcsát.

Látogassuk meg a trollokat (lehetőleg nappal) és verjük agyon mindhármat. A szobájukban egy postás maradványai között megtaláljuk az elf maffiózó meghívóját. Már csak egy kis ajándék



kellene ahhoz, hogy bejussunk a keresztapához. Ez nem lehet gond, főleg ha viseljük a lepedőt a síroknál. A keresztapa teljesen le van nyűgözve a viselkedésünktől és nekünk ajándékozza az iratmegsemmisítő hörcsögét.

A kis rágógéppel eltakaríthatjuk a palantírt őrző torony bejáratából a levélköteget. Miután felvettük a

gömböt óvakodjunk a Dark Lord által kibocsátott energiagömböktől. A palantírt megvizsgálva láthatjuk, amint a gonosz mágus elmegy a WC-re. Mialatt bennt szöszmötöl nyissuk meg a lenti vízvezeték csapját a királytól kapott kulccsal. Egy darabig nem fog minket zavarni az öreg. Vegyük fel az üvegbe zárt villámot és szabadítsuk ki a tetőn raboskodó kis lényt.

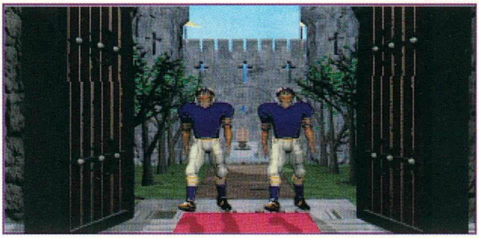
Ő lesz a hatodik hős a csapatunkban. A villámmal beindíthatjuk a pék feléleszto masináját és megalkothatjuk az utolsó mesterlövészünket. Végre elérkezett a nagy nap, amikor a királyság legnagyobb hősei megmérkőznek a félelmetes ellenféllel. Ez a ellenfél csak első látásra olyan félelmetes, mivel három javakorabeli nagyanyóról van szó. A támadást tehát sikeresen elhárították, bár az ezt követő buliban az egész város porrá égett. (Ez legalább poén volt!)

A BIZARR ÉS EGY KICSIT NYAKATEKERT QUEST

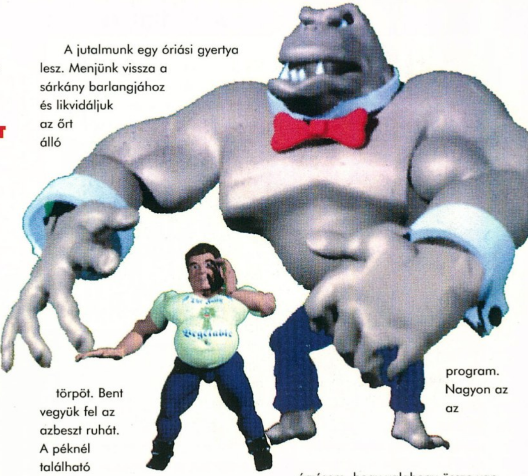
Ebben a részben nincs más dolgunk, mint elintézni magát a Dark Lord-ot. Ehhez meg kell találnunk a híres Láva Lámpát és ráadásul még üzembe is kell helyeznünk. Harmadszor is vegyük a nyakunkba a vidéket. A parókásnál vegyünk egy parókát és menjünk el a fodrászhoz megnyiratkozni. (Értelmes mi?)

A fodrásztól kapunk egy hajlakkot és még a maradék hajat is felszedhetjük. A parókásnak visszaadhatjuk a hajat, mire az nekünk adja a tábláját. Arra meg pont a kocsmárosnak van nagy szüksége. Az egész hercehurcának csak az az eredmény, hogy meg tudjuk csinálni a saját lángszórónkat a kapott tárgyakból.

Pörköljük meg egy kicsit a pókokat is. A tengerészkönyvben található csomók segítségével szabadítsuk ki a tehenet és vigyük el Babszem Jankónak. Tőle kapunk néhány varázsbabot. Etessük meg a tisztáson álló lovat és a keletkező végtermékbe ültessük el a babszemeket. Másszunk fel a száron és adjuk oda az óriásnőnek a pörkölt pókokat. Az azt hiszi, hogy mazsola és felrakja őket a tortájára.



A jutalmunk egy óriási gyertya lesz. Menjünk vissza a sárkány barlangjához és likvidáljuk az őrt álló törpöt. Bent vegyük fel az azbeszt ruhát. A péknél található fánkkal hízlaljuk fel egy kicsit a rendőrt, majd annak a szemüvegében menjünk be a Gorgon barlangjába. A sütőből vegyük fel a bábut és ne felejtsük ott a kardot sem.



Süssük be a kardot egy szép franciakenyérbe a péknél, majd daraboljuk fel a királyt. Szedjük össze a maradványait, majd ültessük a trónra a bábut, senkinek sem tűnik fel a különbség.

A kapott kulccsal fel tudunk menni a liften a gonoszok szintjére. Csengessünk be háromszor a Dark Lord-hoz, mire az elhívja az őrt álló orkot, hogy kapja el a csengőbetyárt.

Több se kell nekünk, máris slisszolhatunk be Láva Lámpa rejtekhelyére. Vegyük fel az azbeszruhát és helyezzük el a gyertyát az oltáron. aztán nézzük meg, hogy fő a gonosz a saját levében.

Na ezzel is végeztünk. Így leírva nagyon fárasztónak tűnik a játék, pedig amikor Rainbird-del játszottunk vele egészen jól szórakoztunk. Azt hiszem, hogy nem igazán érdemel közepesnél jobb minősítést ez a program. Nagyon az az érzésem, hogy valahogy össze van csak dobálva. Nincs igazi kerettörténet csak poénok laza halmaza az egész játék. Aki nem vár sokat egy kalandjátéktól annak pont megfelelő, de a komolyabbak nem igazán fogják díjazni. A körítéssel (grafika és zene) nem igazán volt gond, bár még most sem vagyok meggyőződve arról, hogy feltétlenül a renderelés lesz az, amely meg fogja váltani a számítógépes világot.

Szép-szép, de azért a kézzel rajzolt dolgok az igaziak.

Mocsy

PC GURU

78%

Egy Monty Pyton sorozatban biztosan nagyobb sikere lett volna.

ECCO THE DOLPHIN

Nyomul a SEGA PC, ennek persze csak örülhetünk. A legelső stuff a Virtua Fighter nVidia-s változata volt, ami valljuk be őszintén nem volt rossz. Ez alapján nagy örömmel deklaráltam kedvenc SEGA-s játékom megpécésítését. Annak idején az Ecco első részét MegaCD-n, a másodikat cartridge-on nyomtam végig. Really gigacoooooool!!!

Az egyértelmű véleményem az volt, hogy az Ecco azon ritka stuffok egyike, amelyiket nekem kellett volna kitalálni (most nem cikket írnék a GURU-ba). A megjelenés utáni véleményeket idézve: a legszebb jelző szegényes kifejezés, a legeredetibb ötlet nem elég meggyőző, a legjobb játszhatóság szerénységnek minősülő állítás a programmal kapcsolatban. Szóval az Ecco a kilencvenes évek Impossible Mission-ja.

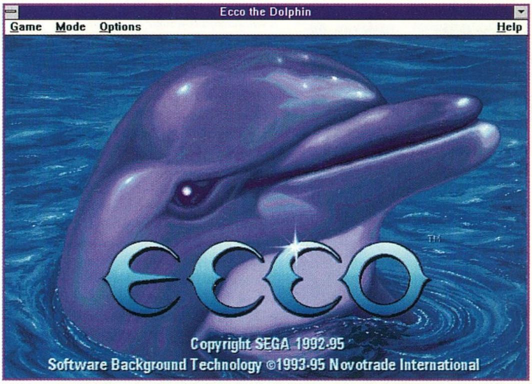
S mi történt szegény emlős (semmi esetre sem HAL!) barátunkkal? Beletették egy Ablakba! Ez által a PC tulajdonosok is nyomulhatnak Ecco-val, a delfinnel (tényleg, Ecco fiú vagy lány delfin?).

Bár a játék dobozán díszelgő felirat szerint a játék futtatásához elég kemény konfiguráció szükségeltetik, ennek ellenére én felinstalláltam egy olyan gépre, amely a megadott specifikációkat messze alulteljesítette. Mit nekem 60-as Pentium, 16 bites hangkártya, meg hasonlók! Megküzdök a feladattal! S lőn csoda, illetve nem csoda, csak értetlenség. Ha a program egy közepes 486-oson így fut, akkor a Pentiumon mit csinálna? A program ugyanis Windows 3.1 alatt úgy száguldott, mint ahogy azt annak idején MD-on tette. Hm... furcsa... Szerintem ugyanígy kellene más cégeknek is programot kiadni! Megnézem, hogy mi az a konfig amin „TÖKÉLETESEN" fut, és ráírom a dobozra. Ha valakinek gondja van – egy icipicit darabos a scroll, meg egy picit akadoznak a videok –, akkor csak rábökök a dobozon díszelgő feliratra, s megkérdezem: milyen gépe is van Önnek?

A játék maga semmit sem változott, Ecco-val kell összevissza úszkálnunk, mindenféle feladatot teljesítenünk, meg hasonlók. A változást az animok megjelenése jelentette. Bár a program visítozik, ha a gépünk nem tudja a DCI támogatást, de az animokat akkor is megnézhetjük – elég retek minőségben. Ami viszont nagyon megfogott, az az animok tartalma. Teljesen jól le lett modellezve Ecco barátunk - annyira élethű a mozgása és mégis „virtual" az egész környezet –, szóval tök aranyos. Egyébként ha megfigyeljük, akkor az animációk a továbbjutást hivatottak elősegíteni, hiszen mindig a következő történést nézhetjük meg.

Na fogytán a helyem, tehát ennyit Ecco-ról. Minden embernek, aki szereti az ötletes és jó játékokat tiszta szívemből ajánlom.

SAKMAN



INDYANA JONES DESKTOP ADVENTURES

Ha a LucasArts nevét említem, akkor mindenkinek eszébe jutnak a StarWars alapokon nyugvó „szimulátor sorozat" tagjai – X-Wing, Tie Fighter. Vagy ott vannak a régi szép idők kalandjátékai – Monkey Island, Day of the Tentacle, Indiana Jones Fate of Atlantis. Aztán még a Full Throttle, meg a The Dig is jelen van. Ezek a játékok mind 80% feletti értékelést kaptak anno....

Úgy látszik szegény Harrison Ford az utolsó Indiana Jones film forgatása után több mint 5 évvel is szépen kapja a jogdíjakat. Itt van ugyanis a legújabb LucasArts kalandjáték, az I.J. Desktop Adventures.

Az igazat megvallva jó furcsát néztem az 1 db (!) HD-s lemezre, hiszen ma már CD-n jelenik a leggagyibb játék is. A LucasArts-nál azt hiszem vannak olyan nagy arccal rendelkező managerek, akik meglátták a lehetőséget. Se szó, se beszéd kijöttek egy olyan játékkal 1996-ban, ami egyetlen HD-s lemezre ráfér, s mellesleg igen kellemesre sikerült game.

Indy – mint mindegyik kalandjában – most is elveszett műtárgyak után kutat. A legfőbb ellenségek, a Nácik is megjelennek, és persze jó pár ál-archeológus is megnehezíti Indy munkáját. A játék a japán RPG-khez hasonlít a legjobban – ezeket SNES-ről ismerheti az, aki látott már ilyet –, tipikusan kis figurák, sok-sok szereplő akikkel beszélgetni is lehet néha, és persze még több fejtörő várja a játékost. PC-re is jelent meg már hasonló játék, bár a Cobra Mission kissé régebben jelene meg, és témája is kissé „durvább". Az Amigáról nemrégiben megtérteknek pedig a Speris Legacy-t tudnám említeni, mint hasonló játék.

Az Indy Desktop Adventures egy mezei kalandjáték-RPG game lenne, amit az ember néhány nap alatt végignyomna, aztán mehetne a süllyesztőbe, de! Itt jön be LucasArts-ék legnagyobb újítása, a történet variálása. Nem igazán tudom, hogy miként oldották meg, de a játék dobozán is hirdeti egy felirat, miszerint több millió lehetséges játéktörténetet nyomhatunk végig. Én csak 10-ig néztem meg....

Az igazsághoz tartozik az is, hogy a játék Windows (Win '95) alatt fut, és igazából nem sok rutint kellett felpakolni a lemezre – mivel WinG támogatással fut. Ez persze nem baj, hiszen a WinG pont erre lett kitalálva. Ebből is látszik, hogy lehet Windows alá jó játékot írni 3 MB-ban is, főleg ha az ember kihasználja a meglévő rutinokat (is).

Ha valaki szereti az egyszerű grafikát, relatíve könnyen megoldható fejtörőket, és van egy kis ideje játszani, annak mindenképpen ki kell próbálnia ezt a játékot. Ja! És nem kell hozzá 4X-es CD drive, meg Pentium processzor....

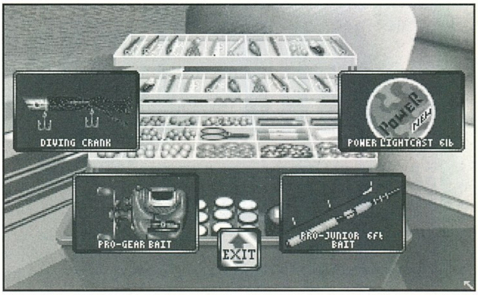
SAKMAN

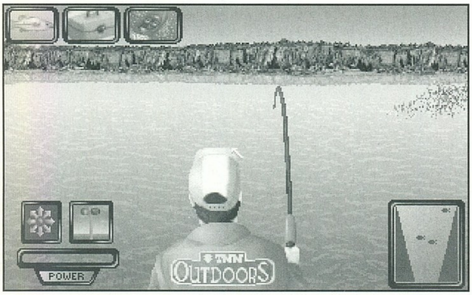
OUTDOOR BASS

Nem az első és valószínűleg nem az utolsó horgász program az Outdoor Bass. Ugyan tipikusan amerikai programmal (és horgász környezettel) van dolgunk, de azért azt hiszem nagyon sok hazai pecás is kipróbálná az ínséges téli időszakban a programot.

Amerika több területén is kipróbálhatjuk a programot. Mindegyik tónak, vagy egyéb vizes környezetnek megvannak a sajátosságai, így igencsak változatos lesz a pecázás. Mielőtt elindulnánk fel kell természetesen készülnünk a halfogásra. Ennek jegyében be kell szereznünk a különféle felszereléseket.

Elképesztő választék tárul itt a szemünk elé. Rengetek bot, orsó, meg mindenféle egyéb csuda dologgal szerelhetjük fel magunkat. Külön részben választhatjuk ki a nekünk tetsző villantókat és egyéb furmányos halutánzatokat. A felszerelés összeállításánál persze oda kell figyelnünk, hiszen, mert mint az életből tudjuk ez nagyon fontos része





a horgászatnak (legalább olyan fontos mint a halfogás technikája).

Ha már minden bevásárlást elintéztünk, akkor jöhet a horgászat. Kezdőknek ajánlott a training üzemmód kipróbálása, itt megtanulhatjuk a dobások helyes erősségét, meg mindenfajta okos dolgot. A megvett csónakunkkal ki kell laviroznunk a tó általunk kiválasztott részéhez és máris jöhet a horgászat.

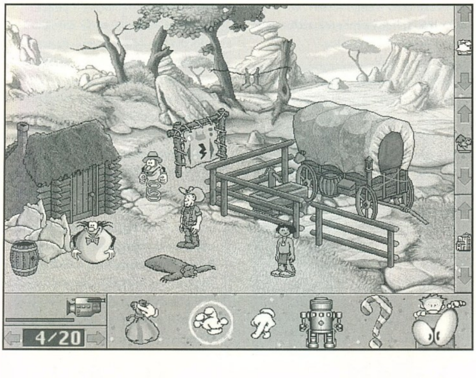
Nem mindegy persze, hogy hol parkolunk le, hiszen ismernünk kell valamennyire a különböző víz részek tulajdonságait. Ha mindezzel megküzdöttünk, akkor jöhet a horgászat, melyben mindenki ügyességének megfelelően fog halakat fogni.

Nagyon figyeljünk arra, hogy jól töltsük fel a készleteinket, mert igen kellemetlen lehet mindig visszamenni csalihalat, vagy akármit venni. Egyébként nem rossz buli a játék, de szigorúan, csak műértőknek ajánlott.

Bear

PLAYTOONS - THE STONE OF WAKAN

A Playtoons sorozat minden tagja fantasztikus lehetőséget kínál; kalandot, szórakozást és felfedezést. A 4-10 évesek számára készült programok teret engednek a gyerekek egyéni fantáziájának, hogy elkészíthessék saját történeteiket. A Playtoons epizódok mindegyike tartalmaz egy-egy kalandos történetet, amit megoldhat az aprónép. A szórakoztató kalandok humoros elemeikkel még a nagyobbak számára is szórakoztatóak lehetnek. A történet megoldása után a grafikus készletekből a kis tervezők új epizódokat készíthetnek. Aki a Playtoons sorozat több epizódját is megveszi, egész komoly gyűjteményt szedhet össze és a kalandelemek, szereplők, hátterek és egyéb grafikák



kombinálásával új, fantasztikus történeteket hozhat létre.

Ez az epizód egy indián törzs fiatal tagjának kalandos történetét meséli el. A kaland egy mágikus kő körül bonyolódik, s természetesen nem hiányzik belőle a bölcs, öreg indián főnök, a titokzatos szellem és a tipikus indiántörténetek egyetlen eleme sem. A misztikum és rejtély hangulatát fokozzák a kiváló hanghatások is. Az alkotó kezek pedig hat új karaktert, hatvan új tárgyat és tizennyolc újabb hátteret találnak történeteikhez, melyeket „videokameráikkal" rögzíthetnek és megmutathatnak szüleiknek, barátaiknak.

A sorozat minden tagját csak ajánlani tudom a szülőknek és a gyerekeknek is. A játék és a szórakozás mellett a program természetesen nyelvtanulási lehetőséget is kínál egy kis segítséggel.

Lily

A-10 Tank Killer 2

Silent Thunder

SIERRA
2xCD-ROM, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 25MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A Dynamics, a Sierra On-Line leányvállalata mindig is az igényes szimulátorairól volt ismert, bár tett néhány kirándulást a kalandprogramok világába is, ahol szintén magas szinten teljesítette a stílus elvárásait (gondoljunk csak a Heart of China-ra, vagy a Rise of the Dragon-ra).

Az A-10 az első szimulátorai közül való és még Amigára készült. Az egyetlen Amigás baja a sebessége volt. „Korszakalkotóan" újszerű volt benne a sok digitalizáció (ez okozta a játék lassú sebességét, ismerve az Amiga „nem túl gyors processzorát"). A 386-os PC-k elterjedésével megjelent a PC-s változat is, ahol a sebesség már nem volt probléma.

Nem rövid ideig kellett várni a folytatásra (szerintem vagy 6 év is eltelt az első rész óta, sőt lehet, hogy több is). Elég sok változás történt minőségileg az első rész óta (ami persze muszáj is, mert valamelyest változtak az elvárások a programokkal szemben az elmúlt hat vagy hány évben). Mondjuk személy szerint én úgy érzem, hogy az A-10 második részének elkészítésével a Dynamics megint csak bizonyítja, hogy tudnak valamit szimulátor téren....

A REPÜLÉS

Az első sikeres repülésre is alkalmas szerkezet, ami nagyban hasonlított a mai repülőgépekre (tehát egyértelmű, hogy nem a légballonokra gondolok) 1903-ban emelkedett fel a földről a Wright testvérek hosszú munkájának köszönhetően. Ettől kezdve mondhatjuk azt, hogy „az ember is tud repülni". Igaz nem kerültünk közelebb az égiekhez (hacsak nem a repülés áldozatai), a gyakorlati haszna és hátránya megvan eme csodás találmánynak. Az ember képes lett arra, hogy nagy távolságokat az eredeti időnek töredéke alatt megtehessen. De képes lett arra is, hogy emberek százezreire ontsa a halált iszonyatos magasságokból.

A mi esetünkben egy-két szót szeretnék szólni a repülőgépekről a háborúkban. A repülőgépek hatalmas szerepet játszanak az efféle „háborús játékokban". Erre a „kedvenc" idézetem a Tulipános Fanfan című filmből van, ahol az egyik tábornok megjegyzi a királynak: "Uram, ezt az ütközetet tízezernél kevesebb halottból nem tudom véghez vinni, de megjegyzem, hogy ez másnál akár tizenötezerbe is kerülhet..." Csapatszállítás, akna telepítés, torpedós vadászat, bombaszórás, felderítés.... ezek mind mind a repülőgépek feladatai voltak. Egy néhány híresebb repülős csata pedig megmarad az emberek tudatában. Ilyen például az Anglia elleni német invázió meghiúsítása, a japán haderők Pearl Harbour-i csapása vagy a közelmúltból megemlíthető az lopakodók bevetései az Öböl-háborúban....

A repülőgépeket több féle célra, speciálisan kezdték tervezni és építeni, hogy egy bizonyos célra a legmegfelelőbb legyen (egyéb hiányosságai mellett). Jó példa erre az AWACS Sentry, mely előrejelző, koordináló, radarzavaró és egyéb feladatokat lát el, de fegyverzettel nem rendelkezik és nagyon sérülékeny. De ezekre a feladatokra a legmegfelelőbb gép.

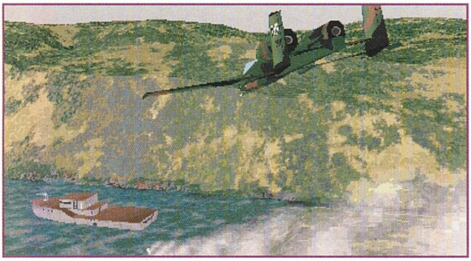
Az A-10 is egy ilyen speciálisan kifejlesztett gép.

AZ A-10

Az A-10 egy kisérő-támadó repülőgép. Elsődleges feladata a földi egységek támogatása az ellenséges tankok, tankelhárítók és más páncélozott járművek megsemmisítésével. Mindezek ellenére a felszerelhető fegyverek

mennyisége és változatossága alkalmassá teszi olyan küldetések ellátására is, mint pl. hidak és épületek megsemmisítése.

Az A-10 olyan sok szerkezeti elemből épül fel, hogy nagyon sok sérülést kell szenvednie a légelhárító ütegektől ahhoz, hogy lezuhanjon. Erre jó példa, hogy az A-10 úgy lett tervezve, hogy egy hajtóművel is képes legyen repülni, még akkor is, ha az egyik szárnyát szétlőtték. A hajtóművek magasan helyezkednek el, hogy védve legyenek a légelhárítás lövedékeitől. A pilótafülke titánium páncélzata akár 23mm-es lövedékek direkt találata esetén is megvédi a pilótát. Ha az A-10-esek végzetes sérüléseket szenvedtek, általában alacsonyan a föld felett



repültek, ami nem tette lehetővé a pilótáknak a túlélést.

Az A-10 legfélelmetesebb fegyvere az Avenger. Ez egy 30mm-es ágyú, amely másodpercenként 70, tejesüveg nagyságú lövedéket okád ki magából és a legjobban páncélozott jelenlegi tankok páncélját is átszakítja.

Mellesleg az A-10-esek „Silent Thunder" (Halk Mennydörgés) elnevezése az Öböl-háborúból ered. A gép hajtóművei olyan csendes „lopakodást" engedtek a gépnek, hogy mire az ellenség észrevette az A-10-es jelenlétét, már csak a lövedékeinek mennydörgés szerű hangját nyugtázhatta.

A-10 TANK KILLER 2

A Dynamics minden tudását latba vetette az A-10 második részének elkészítésénél. Ez szerintem teljes mértékben sikerült is. 640x480-as SVGA felbontás (a DX2/66-osok részére sima VGA opció), nagyon jó hangok, CD-s soundtrack, gyönyörűen kidolgozott objektumok, sokféle harci egység (repülőktől kezdve a földi erőkig)... Ráadásul figyeltek a részletekre is, ami nálam nagyon sokat javíthat egy játék értékelésében. Erre jó példa mondjuk a főmenü hátterében folyó animáció. Nagyon látványos. A részletek terén még megemlíteném a robbanásokat amik szintén nagyon szépre sikerültek. Kulturáltak a menük is, részletesen be lehet állítani a játék nehézségét is. A kidolgozás szép és a sok hadjárat lehetőség változatos terepeket nyújt a játékos számára az Öböl-háború sivatagos terepétől kezdve Kolumbia hegyvidékes őserdeiig. A részletes 3D kidolgozásért a Dynamics új „Dynamics terrain and 3Space" technológia a felelős, amit az elkövetkezendő időben több játékban is viszont láthatunk majd. Három folytatólagos hadjáratba kapcsolódhatunk be (Koreába, a Perzsa-öbölbe és Kolumbiába), melyek 24 kemény küldetést tartogatnak a számunkra. Természetesen a sztori vonala végighalad a játékon, vagyis amit az egyik küldetés során teszünk, az kihat a későbbi eseményekre.

SHOWTIME

Mivel csak két oldalt kaptam a cikkre, nem akartam semmiféle okításba, részletezésbe belemenni a hely szűkössége miatt, meg aztán én nem is vagyok annyira otthon a szimulátorok terén mint Sorell' kollégám.

Ezért inkább csak néhány megjegyzést tennénk illetve tanácsot adnék a harcok „megkönnyítéséhez„. Természetesen a felszállásra, leszállásra nem térek ki, mert aki leül egy ilyen programmal játszani, attól feltételezem azt hogy van valami ismeretsége ilyen téren.

Az első tanácsom az, hogy az A-10 karakterisztikájából adódóan érdemes alacsonyan és gyorsan szállni vele. Ez megkönnyíti a földi célpontok megsemmisítését, megnehezíti az A-10 felfedezését. Ajánlatos már korán rákészülni a célpont megtámadására (mondjuk 5-6 kilométer távolságból) hogy ha muszáj tudjunk hirtelen cselekedni. Fontos a helyes fegyver megválasztása:

– **Könnyű páncélzatú járművek:** Bármi lehet, csak Sidewinder ne.

– **Tankok:** Maverick, Rockeye vagy Avenger

– **Épületek:** Mk 82-esek a kisebb célpontok ellen, Mk 84-esek vagy FAE-k a nagyobb célpontok ellen. Bunkerek vagy megerősített állások ellen Napalmot használjunk.

– **Hangárok, földön levő repülőgépek:** FAE-ket vagy Cluster bombát használjunk.

– **Repülőgépek:** Sidewinder, végveszély estén az Avenger is használható.

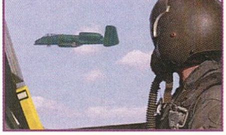
– **Ellenséges hadoszlopok esetén:** Rockeye-okat használjunk a páncélozottak ellen, CBU-kat vagy sima bombákat a nem páncélozottak ellen.

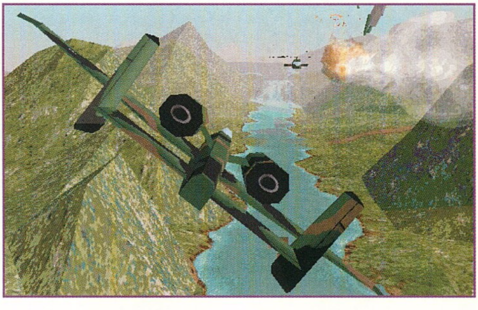
Ennyit a helyes fegyverválasztásról. Érdemes a megfelelő taktikákat kidolgozni az ellenség ellen. Például ilyen, hogy a nehézhelikoptereket csak távolról támadjuk Sidewinderrel, mert közelharcban csak veszíthetünk. A repülőket meg kell próbálni alacsony magasságra csalogatni, ahol az A-10 sokkal jobban manőverezhető és itt Sidewinderrel kilőni azokat. A ZSU radarvezérlésű agyúkat már messziről lőjük ki. A mi fegyvereink nagyobb hatótávolságúak, de a ZSU közelében csak a halál vár ránk...

Remélem elég sokan kedvet kaptak ahhoz, hogy beszerezzék maguknak az A-10 Tank Killer 2-t. Nagyon szép a grafikája (maximális SVGA felbontáshoz egy 90-es Pentium is elég), nagyon jó a hangulata és sokféle nehézségi fokozat beállítható, ami kedvező a kezdők részére. Egyetlenegy negatívuma az (mint minden Windows alá írt szimulátornak), hogy WINDOWS alá írták. Minden programozó ellustult, vagy mi?....

Amúgy mindenkinek ajánlom.

Mr.T.



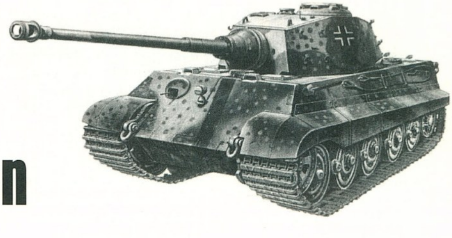


PC GURU

81%

Az A-10-hez méltó folytatás, sajnos csak Windows alá.

Offensive



Támadás a jóizlés ellen

OCEAN
2xCD-ROM, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA/SVGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák HD tömörítővel nem megy!

Vannak jó és vannak rossz játékok. Úgy hiszem ezt senki sem vonhatja kétségbe. Nem tudom persze azt, hogy egy játék mitől lesz rossz. Persze itt nem arra gondolok, hogy kicsit csúnyácska a grafika, vagy éppen pocsék a zene, úgy hiszem ezek igazából csak plusz dolgok lehetnek, olyan plusz dolgok, melyek persze nagyon befolyásolják a játék fogadtatását, azonban valljuk be pl. egy stratégiai játéknál csak másodlagos szempontot jelenthetnek.

Szóval ott tartottunk, hogy mitől is rossz egy játék. Hát attól biztosan, ha nem megfelelő energiát fordítanak a programozók arra, hogy normálisan mozogjanak az egységek, vagy uramisten akár még némi mesterséges intelligencia is befolyásolja (persze kedvező irányban) tetteiket.

Ezenkívül persze még rengeteg mindent fel lehetne sorolni, de ebbe ne menjünk bele. Maradjunk inkább az Offensive-nál, ennél a rossz játéknál.

Lehet egyébként, hogy a rossz jelző túlzás, valószínű, hogy az idegesítő a találóbb. Mindenesetre következzen egy bemutató 1996 egyik leg... játékáról.

A játék menete során különböző II. világháborús helyszíneken kell küldetéseket végrehajtani. A game kezdésénél persze meg kell adnunk, hogy melyik féllel kívánunk játszani. A választás igazából nem fogja befolyásolni a játékot, hiszen nagyjából hasonló feladatokat fogunk kapni, maximum az egyes csatákban lehet eltérés.

1. erőpróba

Rögtön az elején eljön az első erőpróba, mikor is nem szabad elfelejtenünk, hogy kapcsoljuk ki a zenét a játék alatt mert kb. az első 2 perc lesz kellemes, utána vakon fogunk tapogatózni a kapcsoló felé. (Egyébként az FX-ek is borzalmasak, nemhogy érteni nem lehet, hogy mit makognak az egységek, hanem még a minőség is csapnivaló.)

Indulás után mindig egy kis tájékoztatót láthatunk a feladatról,

igazából nincs nagyon nagy jelentősége, mivel az általam látott küldetések mindegyikében mindenkit el kellett tenni láb alól a győzelemhez (mindenesetre azért jó tudni, hogy miért is harcol az ember). Kezdődjön tehát a játék. Csapataink megérkeznek a helyszínre, vagy már ott leledzenek (megfelelő rész olvasandó).

Mielőtt belemélyednénk, hogy mi is a feladat, lássuk mit is lehet tenni a csapatokkal. Mint minden rendes és rendetlen stratégiai játékban itt is mozgathatjuk az egységeket, sőt minő nagyvonalúság, még támadni is tudunk velük (ezen kívül még lehet védeni egy területet velük és visszavonultatni, azonban ezek nem annyira fontosak).

2. erőpróba

Az egységek kijelölésénél ne tévesszen meg senkit, hogy hiába kattintunk, csak az egyik egységre, ettől függetlenül kijelöljük akár a teljes nyugati hadszíntér összes egységét. Szerencsére mozogni nem fognak, azonban ember legyen a talpán aki egy kupac katonából ki tudja, választani, hogy melyikre sikerült kattintani).

Kattintsunk rá tehát egy egységre, vagy pedig az egér folyamatos nyomvatartása mellett jelöljük ki a kívánt területen álló katonákat. Ha ez sikerül akkor máris elküldhetjük őket valahova, vagy éppen támadhatunk hajrá...

3. erőpróba

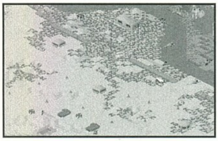
A támadás egyszerűen nevetséges. Az emberek összevissza kóricálnak, a tank egy lövés után leáll és egészen másfele próbálkozik a szeretetcsomagjaival, egyszóval „COOL"...

Nagyon vigyázzunk arra, hogy a szimplán ácsorgó egységek nem igazán agilisak, így a feléjük közelítő ellenséget csak ímmel-ámmal lövöldözik.

Persze ezen lehet segíteni a Hold Area beállítással, bár néha ez is hatástalan. Most, hogy túlestünk a lehetőségek bemutatásán, lássuk a pályát. Alapvetően kétféle felbontás létezik, az egyik inkább az áttekintéshez, míg a másik a konkrét támadások kivitelezéséhez javasolt.

4. erőpróba

Bizony nagyon jó szemünknek kell lenni, ahhoz, hogy megkülönböztessük az ellenség és a saját egységeket a nagyobb felbontáson, bevallom



őszintén én néha csak a haladási irányuk alapján lőttem valaki felé (ciki, mármint a csapatnak).

Ha a szükség úgy hozza, hogy nem látjuk az egyik egységet mondjuk egy nagyobb ház mögött, akkor nyugodtan válthatunk nézetet a négy égtáj szerint. Ha ez sem lenne elég a tájékozódáshoz, akkor kaphatunk egy bazi nagy áttekintő térképet is, melyen pirossal és kékkel vannak jelölve a csapatok, míg sárgával ez egyebek (pl. állatok).

5. erőpróba

Nagyon dicséretes a Föld állatvilágának bemutatása egy stratégiai játékban is, azonban kicsit érdekesen fest egy rohangáló ló 2 centire a legnagyobb tankcsatától.

Egyébiránt láthatunk nagyobb pöttyöket is a térképen, melyek valamilyen komolyabb egységet (tank, ágyú, teherautó, stb.) jelez. Apropó teherautó. A program már az első küldetésekben felkészít a használatára, mely abból áll, hogy egy egységnyi katonát el tud fuvarozni valahova, viszonylag jó sebességgel. A mozgatásoknál vigyáznunk kell arra, hogy helyenként aknába botolhatunk, melyek sajnos semmiféle módon nincsenek jelezve a térképen.

Ha már elindultunk akkor mindenképpen érdemes csapatainkat több részre felosztani. Általában igaz az, hogy a program által irányított csapatok egy ellenséges egységet támadnak, így a többi ezalatt komoly sikereket érhet el. Érdemes jól megfontolnunk, hogy milyen típusú egységgel mit támadunk, ugyanis komoly nehézségeink támadhatnak abból ha rögtön a csata elején kilövik a tankjainkat az ellenséges gyalogosok.

6. erőpróba

A gyorsabb ellenségek (pl. dzsip) kijelölése egyszerűen lehetetlenség. A kis kocsi csak megy, a kurzorral pedig folyton lemaradunk mögötte.

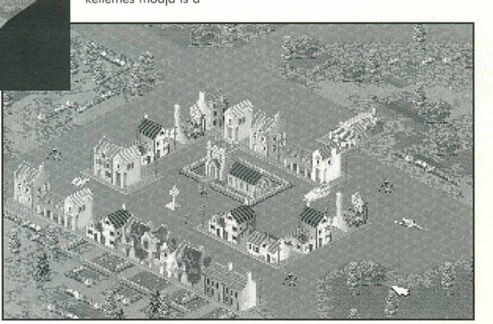
A térképen egyébként a „tiszta" területek elég egyértelműen jelölve vannak, sőt ez még az utakra is igaz, ahol az a feladat, hogy egy utat biztosítsunk. Előfordul egyébként a játékban az is, hogy egy bizonyos részfeladat teljesítése után egy maroknyi új ember jelenik meg a fronton.

Ha egyébként nem látnánk ezt az örvendetes eseményt, akkor egy kis ember figura és egy + jel tájékoztat minket erről. Ha nem mi kapjuk az erősítést, akkor értelemszerűen az ellenfél színének megfelelően jelenik meg a kiírás.

Van még egy jelzés mellyel csak néha találkozunk. Ez két kardot tartalmaz és arra figyelmeztet minket, hogy valahol éppen csata van.

Létezik egy nagyon kellemes módja is a támadásnak, mégpedig a légi és a tengeri támogatás kérése. Ilyen esetben a hajók, vagy a repülők össztüzet zúdítani a terület egy részére, ahova éppen szeretnénk. Szerencsére azért legalább a

célterületet kijelölhetjük.



7. erőpróba

Jöjjön egy kis sokkolás. Hogyan lehet előhívni a menüt? Jobb egérgomb lenyom – jobb egérgomb tart, bal egérgomb lenyom – jobb egérgomb felenged, bal egérgomb tart – jobb egérgomb lenyom – bal egérgomb felenged. Pofon egyszerű és logikus. Neeeeem????

Minden egyes egységünk kijelölésekor egy kis táblázatot láthatunk, mely a nagyon fontos adatokat tartalmazza a csapatról. A három jellemző (Morale, Demage, Armour) jelentősen befolyásolja az egység harci cselekményeit, így érdemes törődni vele. Egyébként előfordul egy extra ikon is, mely akkor tűnik fel, ha egységünk menekül. Ilyenkor egy kis futó figura szimbolizálja azt, hogy nem igazán számíthatunk az egység aktivitására.

8. erőpróba

Próba képpen (meg mert cool film ment a HBO-n) hagytam a gépet fűteni kb. 4 órán keresztül. Ezalatt egyetlen egy egységemet sem vesztettem el. Ezzel gondolom jól érzékeltetem a gép aktivitását. Egyébként olyan mint PAUSE nincs a játékban, de ha ez nem lenne elég akkor elárulom, hogy SAVE sincs, kőkorszaki módszerrel password-okat kapunk minden szint teljesítése után.

Úgy hiszem lassan elég lesz a program szapulásából, bár tényleg nagyon kiábrándító volt néha. Bevallom töredelmesen játszottam vele egy jó csomót, de igazából nagyon gyenguska volt. Komolyan nem tudom, hogy minek kell kiadni egy ilyen színvonalú programot. Teljesen az volt az érzésem, mintha valamit gyorsan ki szerettek volna dobni a piacra még a Z, a Red Alert, vagy éppenséggel a Deadly Games megjelenése előtt. Mindenesetre sikerült, az már kérdés, hogy mennyire fogja öregbíteni az Ocean mostanában amúgy sem túl fényes megítélését ez a játék.

Bear

PC GURU

52%

Kőkorszaki stratégiai játék, rengeteg hiányossággal.

Sebességőrület

...avagy nyomd a pedált Géza!

Már megint rám esett az a megtisztelő feladat, hogy egy összehasonlítgató cikket kreáljak három nemrégiben megjelent autós programról. Még szerencse, hogy nem betonból volt... Autós programból már jónéhányat volt szerencsém megtekinteni, bár igazából jót még csak coin-op gépeken és persze az új generációs konzolgépeken láttam. Az igazat megvallva kétlem, hogy a Sega Rallye vagy a Ridge Racer mellett még valaki labdába tudna rúgni, de a PC-s piac még nincs ennyire kiélezve. A másik dolog, hogy ha valaki tényleg jó autós programmal akar játszani, és nincs 200.000 forintja egy bika (kos is lehet) Pentiumos gépre, az vegyen egy 200 dolláros PlayStation-t vagy Saturnt, és élvezze a sebesség határtalan mámorát. A tökéletes illúziót egy háromfázisú, 380V-os ipari hajszárítóval is tetézhetjük. Icc kúúúl...

Na de félre a tréfát, jöjjön aminek jönnie kell – voilá a három stuff!

TRACK ATTACK

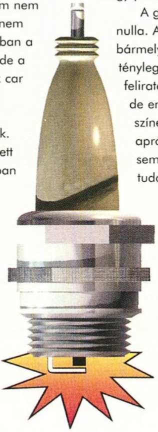
A Spectrum Holobyte sohasem tartozott a gyík fejlesztők közé, így a TA-et is bizakodva vettem kézbe. Az installálás közben viszont elkezdett élesedni bennem a „tán ezt nem kéne..." effektus. Ez akkor történt, amikor a program 8 MB XMS! memóriát követelt. Ezek után már előre ítélkeztem a programról.... De mi van ha mégse? Szóval install, meg miegyéb, s utána mehet is a móka. A játék bejelentkezése (anim után) egészen jópofa SVGA felülettel fogadott. Kellemes, kézzel rajzolt grafika, érthető ikonok – kezdtem reménykedni. Minden oké, mehet a race. Aaaaaaaaaargh...

Erről ennyit. Egy átlagos 486-os kétvállon, én meg a padlón. Hát ezt nem értem. Talán rá kellene uszítani Brazil elvtársat, hátha megtalálja a kódban a lassítórutint és kioperálja belőle. Viszonyítási alap: Doom (320X200, textura-mapped grafika, 3D ábrázolás, 1994-es megjelenés). Ha mindezeket a dolgokat összevetjük, akkor annyit mondhatok – a TA programozóit ki kellene rúgni. Ennyire gyatra programozói munkát már rég nem láttam. Egyébként Brazil kartársra visszatérve idézném az egyik aranyköpéséből: ...igen, és egy ilyen „programozót"oda kellene ültetni egy ZX 81 elé, hogy nesze, most 1 kB-ban írj meg egy faltenisz programot! Nyugodjatok meg, hogy nem sikerülne neki, pedig meg lehet csinálni...

Ez persze igaz, de sajnos „ma már Pentiumos gépekre írják a programokat...". Szóval a TA nem lenne rossz, csak 100-as Pentium alatt ne próbálkozzunk vele.

SPEED HASTE

A programról, illetve a demo-járól már jelent meg cikk a CD GURU-ban M.D. Jon jóvoltából. A demo alapján nem volt senki hanyattvágódva, a program nem rossz – csak semmi extrát nem tartalmaz. A teljes változatban a default autótípus a F1-es, de a demo-ból megismert stock car típust is ki lehet próbálni. Sajnos a pályák mindkét autótípus esetén egyformák. A játék sebessége az említett DX4/100-as gépen VGA-ban tűrhető, de SVGA felbontásban tényleg ne próbáljuk ki egy 486-oson. Ami nekem leginkább szemet szúrt, az a „kocka-kanyar" effektus. A kanyarokban a textúrák illesztésénél ív helyett egyszerűen szögletes a pálya. Hát ilyet még Almásdorozsmán sem csinálnak. Szerintem csúnya, sőt egyenesen ocsmány. A Jon által említett „egy hülye? – hát mind szembejön!" effektust kipróbálva az ellenfelek tényleg lepattannak rólunk, ami szerintem nevetséges dolog. A játékra jellemző az általános ötlettelenség, az egész egy sebtében összedobott valamire emlékeztet – ebből is egy kicsi, meg abból is... Lehet, hogy csak engem zavar, de a F1-es autókhoz hogy jön a stock car osztály?



A grafikai tervezés megint csak nulla. Az még hagyján, hogy bármely autótípust választva tényleg csak a kocsik színei és feliratai különböznek egymástól, de ennyire szarul összeválogatott színeket is rég láttam. Épp ezen apró dolgok miatt igazából semmilyen pozitívumot nem tudok megemlíteni a SH-tel kapcsolatban. Mind grafikailag, mind pedig a játszhatóság szempontjából középszerű játék. Egy erősebb 486-oson ugyan el lehet vele játszadozni, de akkor inkább a Screamer-rel érdemes próbálkozni.

WORLD FEVER RALLYE

Szándékosan a végére hagytam a Team 17 nevezését. Miután a demo-t már volt szerencsém látni (Csongi írt róla a CD GURU-ban), a teljes program megnézésétől sem ódzkodtam. Igen, ez már dőfi. Egy programnak így kellene futni egy mezei gépen.

Ezek a fiúk most is belopták magukat a szívembe. A WFR tipikus példája annak, hogy ha valaki akar valamit, és azt úgy csinálja ahogyan

az a nagykönyvben meg vagyon írva, akkor jót fog csinálni. A „vegyen a T. felhasználó még gyorsabb prockót, meg még több RAM-ot" hozzáállástól hánynom kell.

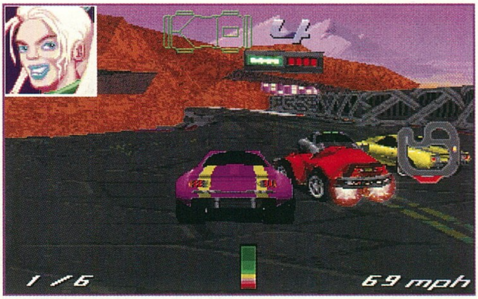
A program egyébként egy jópofa „konzol like" autós játék. A pályák igen változatosak, a 320x200-as felbontás ellenére is igen szépek. A demo-ban csak a race részt lehetett kipróbálni, itt a teljes story körítést is a nyakunkba zúdították, holott ezt igazán már senki sem hiányolta.

A legjobb az egészben az, hogy a grafikai megvalósítás következtében teljesen átéli az ember a versenyt. Mint anno amikor megjött a Doom – Masell játék közben majd leesett a székről amikor oldalazott az Imp-ek tűzlabdái elől. Szóval az emberbe szinte beleszuggerálják a tehetetlenségi erő okozta nyomást. A kanyarokban az ember önkéntelenül is bedől, szinte ott érzi magát a képernyőn vibráló kis járgányban.

Igen! Itt kezdődik egy jó program. Nem a tonnaszám animációkra, meg SVGA texturamapped-es csigalassú játékokra van szükség, hanem az ilyen kis „egyszerű" programokra.

Az embert azonnal magával ragadja a lendület, és ha nem figyel oda, akkor hamar elszáll az idő egy ilyen játék mellett. Szerintem minden tekintetben csillagos ötöst érdemel a TEAM 17 munkája. Bravó srácok! Csak így tovább!

SAKMAN



Shellshock

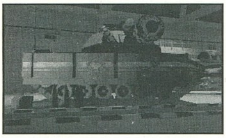
Csak fenntartjuk a békét

CORE DESIGN
2xCD-ROM, 486DX-33, MS-DOS 5.0, SVGA, 4MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Mostvia Vatska, 1994.

Tüzérségi támadás ér egy civil konvojt kisérő különleges egységet. A taktikai segítség kérést elutasítja az amerikai hírszerzés. A konvojt elpusztítják. Csak öt túlélő marad.

New York City, 1997.



Egy öttagú zsoldos különítmény működik a New York-i Jackson sziget egy használaton kívüli börtönében. Da Wardnez-eknek hívják magukat, és harcot folytatnak a terrorizmus és az elnyomás ellen az egész világon.

A SZITUÁCIÓ

A Shellshock segítségével az akció kellős közepébe kerülsz, mint a Da Wardnez egy új, kezdő tagja. A játék célja, hogy a csapat öt másik tagjával bizonyítsd tudásod az ők és a magad részére. A küldetések kitaláltak, de valós helyszíneken játszódnak Mostvia Vatska fagyos erdeitől kezdve a paranaguai dzsungelig.

A küldetések során egy M-13 Predator tank van a segítségedre, amit minden küldetés sikeres befejezése után az anyagi helyzetednek megfelelően tudsz tunningolni.

DA WARDNEZ

The Man

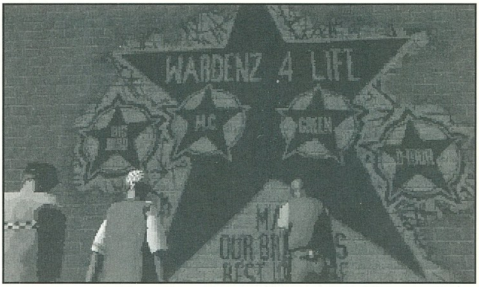
Dogg-Tagg osztálytársa volt a Wet Point-i katonai akadémián és Ő a hadsereg legfiatalabb tábornoka. Csak Dogg-Tagg ismeri személyesen. A küldetések ismertetésében szokott hangot kapni. Ő kutatja fel, hol van a csapatra szükség.

Dogg-Tagg

A csapat vezetője, tagja volt a Különleges Egységnek és az összekötő Az Ember és a csapat között. Ő ismerteti a küldetéseket a csapattal.

9-1-1

Ő is West Pointban végzett és szintén tagja volt a Különleges Egységnek. Ő a Da Wardnez pilótája. Némelyik küldetésnél egy A-10-sel száll a rendelkezésünkre, illetve a szabadításoknál ő mentik ki a túszokat.



Mellesleg Ő felelős a csapat járműveinek a dekorálásáért is.

Earshot

Ő a csapat rádiósa. Segít és irányít a küldetések alatt.

D-Tour

A Különleges Egység tagja volt Ő is és így került be a Da Wardnezek közé. Ő a társunk a tankban, a küldetések alatt.

Props

Ő a műszaki zseni. Ha van pénzünk, akkor a kis műhelyében agyon tuningolhatjuk a tankunkat.

M-13 PREDATOR

Ez a tank lesz a társunk a küldetések során. Alapjában véve is jól felszerelt tank, erős páncélzattal, de nem szabad elfeledni az ellenség számbeli többségét, illetve a tank csöppet sem kecses mozgását. Ebből adódik, hogy könnyen lehet találatot kapni és ez nem tesz jót sem a tanknak, sem nekünk.

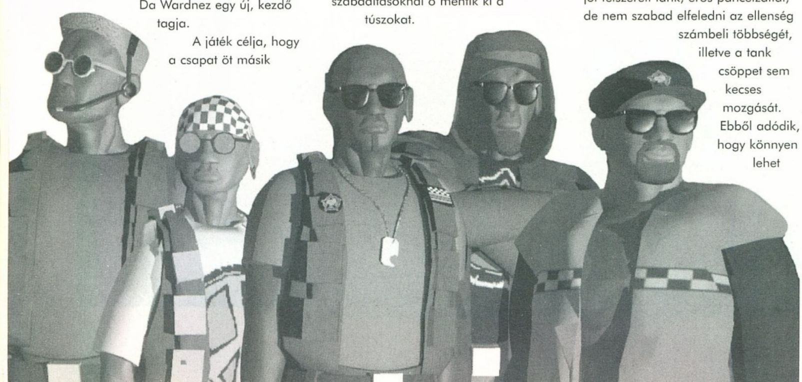
Egy 240 mm-es M247-es ágyú képezi a fő fegyverünket, amihez egy 60 mm-es géppuska társul, M231-es célkövető rendszerrel, ami szerencsénkre gyorsan rááll a célra. Amint rázárt a célra a computer, lehet írtani.. Ez addig követi a kiválasztott célpontot, amíg az meg nem semmisül, vagy ki nem kerül a látótérből. A géppuska kiválóan működik földi és légi célpontok ellen is. A légi veszély elhárítására négy föld-levegő rakétát lehet felszerelni a tankra. Mivel ebből nem áll végtelen mennyiség a rendelkezésünkre, érdemes figyelemmel bánni vele. Érdemes arra is figyelni, hogy ezeket csak akkor szabad kilőni, ha a célkövető rendszer befogta a kívánt célpontot.

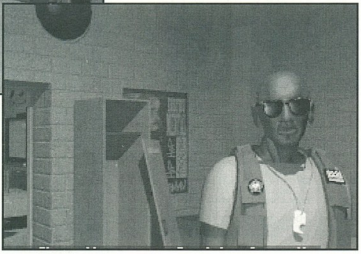
PROPS

Propsnál tudjuk (mint már említettem) tunningolni illetve javítani a tankunkat.

Armour Repair – Javítja a páncélzatot 1 egységgel (kezdetben 3 egységes és max. 6 egységes lehet)

Extra Armour – 1 egységgel növeli a páncélzat maximális erősségét.





SAMs – A föld-levegő rakétákból max. 4-et vehetünk. A játék elején egy sincs a tankunkon.

Reload Mechanism Upgrade – Növeli az ágyú és a géppuska utántöltési sebességét. Érdemes nagyon feltuningolni.

Targeting Computer Upgrade – Meggyorsítja a célkövető célra állását. Nagyon hasznos, főleg ha más Apache helikopterek is leselkednek ránk.

Engine Upgrade – Ha ebből vásárolunk, a tankunk gyorsabb és fordulékonyabb lesz, sőt még a torony is gyorsabban fog forogni. Hát nem megéri?

Tracks Upgrade – Ezzel az opcióval a lánctalpakat tuningolhatjuk. Könnyebben meg tudunk állni, nem csúszunk vissza a hegyoldalról...

AZ ELLENSÉG

Az ellenség nem pick-nickre ment ki. Megbújhatnak mindenhol és általában meg is bújnak. Fák és házak mögött, gödrökben... A házakkal nem lehet mit tenni. Lassan kell megközlíteni őket, hátha az ellenség dugja ki először az „ormányát". A fákat csak egyszerűen szét kell lőni, majd adni az ellenségnek is.

Az ellenség azon az előnyén kívül, hogy bujkálhat előlünk meg, hogy számbéli fölényben is van, nagyobb fegyverarzenállal is rendelkezik.

Ágyútornyok

A sokkot mi okozzuk

Offensive Air Support – 9-1-1 A-10-esét tudjuk feltankolni. Nem olcsó mulatság, de az A-10-es segítsége mindig jól jöhet, de csak egyszer egy küldetés alatt.

EL NE FELEJTSEM

Ha az A-10-es fel van tankolva, akkor mint egy fegyver fog megjelenni a fegyver kijelzőn. A tankunk csöve mutasson a célpontra és „süssük el az A-10-est". Ekkor megjelenik 9-1-1 és „agyonbombázza" a célpontot.

Ha túszokat kell kiszabadítanunk, akkor menjünk a túszok közelébe és álljunk meg. Csak az álló tankra tudnak a túszok felszállni.

A ládák. Egyszerűen csak hajts át rajtuk és már fel is vannak szedve. Sosem tudod mi van bennük. A bázison Props majd kinyitja őket és a tartalmukért pénz kapsz tőle. Ebből a pénzből már tudsz tunningolni.

Kis kaliberű gépágyú található rajtuk. Általában 90 fokban tudnak mozogni. Nem vészesek.

Tankok

Ugyanolyan Predátorok, mint a mieink, ugyanolyan jók ha hagyjuk őket. Veszélyesek, de nem annyira, mint a

Nehéz Páncélzatú Tankok

Ezek valamivel lassabbak, mint a Predátorok, de kétszer akkora tűzerővel rendelkeznek. És már két Predátor is igen nagy károkat tud okozni a tankunknak. Főleg ezekből kettő.

Könnyű Páncélzatú Tankok

Nagyon mozgékonyak, igaz csak gépfegyverrel vannak felszerelve. Három már veszélyes lehet az egészségünkre.

Páncélozott Csapatszállítók

Talán a legveszélytelenebbek az egészségünkre nézve (az ágyútornyok után). Predátorok, de csak gépfegyver van rajtuk.

Járőrhajók

Sekély vizekben szerencsére nem találhatók. Csak gépfegyver van rajtuk.

Könnyű Helikopterek

Ha többen vannak, nagy baj van. Gyorsak, mozgékonyak és gépfegyver van rajtuk.

Apache-ok

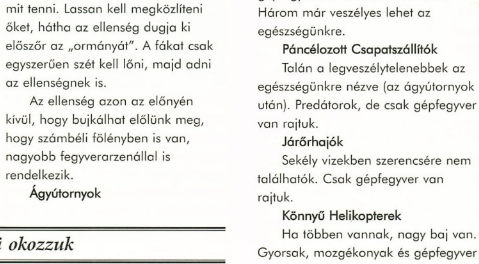
Ezekről jobb nem beszélni. A nehéz páncélzatú tankrepülő, változata. Egyszerre támad a fegyvereivel... Jobb nagyon gyorsan végezni velük.

Amint megláttam a Shellshockot, egy Amigás játék jutott az eszembe. Sajnos már nem emlékszem a címére, de ugyanilyen tankos-lövöldözős volt, csak vektoros környezetben. Az akkoriban nagyon tetszett. A Shellshock csúcs. Mit is mondhatnék... először is azt, hogy meglepődtem amikor először indítottam el. Gyors. Sőt nagyon gyors. Ennek a játéknak a programozói tudnak programozni. Egyértelmű volt számukra, hogy egy VGA játék részére nem kellhet Pentium 133-as. Ez a játék nagyon szépen fut már egy DX33-as 486-oson is. Igaz a grafikai csak VGA (mint már említettem) és az akciórészek során első látásra nem is tűnik kimagaslóan szépnek, de amint elkezdődik a játék, ezt a gyenge fogyatékosságot észre sem veszi az ember a pergő akció miatt. Igen pergő. Nem lehet várni, mert ha nem megyünk az ellenség elé, akkor az ellenség jön elénk. És tud valamit az ellenség, ugyanis nekem elsőre nem sikerült teljesítenem az első küldetést, sőt másodikra sem. Meglepődtem, mert nem kevés tapasztalatom van ilyen téren. Szóval az akció részek igen peregnek. Az összekötő részek rendereltek és szerintem átlagosnak mondhatóak. A társaink abszolút laza emberek. Szleng, szleng, szleng. Menő mukik, akiknek a béke fenntartása fontos csak.

Én úgy érzem, hogy egy kellemes kis lövöldözős program került ki a Core Design programozói kezéből, ami körülbelül olyan grafikailag mint az Armoured Fist, csak sokkal pergőbb. Egy 486-oson kiválóan játszható, jók a hangjai....

Én csak az SVGA üzemmódot hiányoltam a gyorsabb 486-osok illetve Pentium tulajdonosok részére. Amíg nincs itt a Dark Forces II, vagy a Terminator: Future Shock II, addig kiváló szórakozást fog nyújtani az e stílus szerelmeseinek.

Mr.T.



PC GURU

79%

Nagyon pergő akció program, melyből csak az SVGA módot hiányoltam.

Anvil of Dawn

Eye of the Beholder '96

US GOLD
2xCD-ROM, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, VGA, 8MB RAM, 5MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Sokunk kedvence volt annak idején az Eye of the Beholder I és II. része. (A harmadikat nem említem, mivel azt nem a Westwood fiúk csinálták.)

Egy teljesen újfajta engine-t vezettek be még 1991-ben a megjelenésekor, ami lázba hozta az RPG őrülteket.

Az igaz, hogy csak negyed képernyőn zajlott az akció, de ez akkoriban senkit sem érdekelt. Azóta eltelt néhány év (egészen pontosan 5), de a stílus nem felejtődött el. Igaz ugyan, hogy kicsit hanyagolták az utóbbi időben, de az Anvil of Dawn a jó példa arra, hogy még manapság is lehet kellemes kis RPG-t alkotni.

Tavaly jelent meg a Dreamforge cég Stone Prophet című játéka. Már akkor lehetett látni azt az óriási fejlődést, ami bekövetkezett a Ravenloft széria első része (Stradh's Possession) óta. Igaz ugyan, hogy az Anvil of Dawn nem ebben a sorozatban jelent meg, hanem egy különálló epizódként.

Valamikor néhány CD GURU megjelenéssel ezelőtt, már volt szerencsém tesztelni egy borzasztóan bug-os demo verziót. Akkor nagyon lehúztam és teljesen lemondtam róla. A végleges verzió megjelenésekor azonban gyökeresen megváltozott a helyzet. Régen játszottam már ilyen jót egyszemélyes RPG-vel. Szerencsére nem erőltették a Doom-szerű mozgást a játékban, ezért a grafikája és a sebessége több, mint kielégítő.

Látszik, hogy elég régóta folyhat a fejlesztés, hiszen a felbontás még

csak normál VGA. Ez nem olyan borzasztó nagy baj, legalább a sebesség is elfogadható egy normális gépen. Nagyon remélem, hogy nagy sikert fog aratni a szerepjátékosok körében, s így lesz még néhány folytatása.

Igazából nem is tudnám megmondani, hogy mi is volt olyan nagyon jó rajta. Tulajdonképpen csak

egy szokványos hack and slash fantasy környezetben.

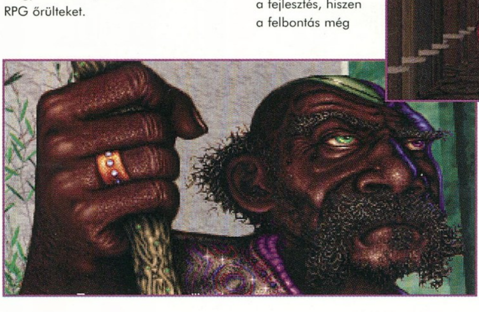
Amit mindenféleképpen ki kell emelnem az a varázslatrendszer. Még megboldogult Amigás koromból emlékszem vissza a Black Crypt nevű játékra, (amit azóta is az egyik legjobbnak tartok a kategóriájában, pedig csak négy lemez volt) ott találkoztam először olyannal, hogy felírták a varázsjeleket a levegőbe, majd onnan cast-olták el.

Itt is ez a rendszer van használatban. Volt annyi eszük a készítőknek, hogy nem az unalmas AD&D varázslatokat alkalmazták. Még csak tűzlabda sincs. Helyettük kitaláltak néhány egészen kellemes új mágiát. Ezeket nem csak támadásra, vagy védekezésre lehet használni, hanem aktívan fel is kell őket használni a rejtvények megoldására.

Sajna ez nem igazán mondható el a mostanában megjelenő szerepjátékok nagy részéről. Ott a varázslatokat általában a gyógyításra alkalmazták, a többit meg rábízták a csatabárdokra.

Teljes leírást a játék stílusát tekintve elég nehéz lenne adni. Egyrészt baromi sok ideig tartana leírni, mikor melyik teleportba lépjünk be, másrészt meg én is meg az olvasók nagy része is halálra unná magát. Ezért csak az izgalmasabb részeket írom le, a próbálkozást meghagyom az elszánt RPG-seknek.

Tempest a világ neve, ahol a történet játszódik. Egy nagyon gonosz Warlord eltökélte, hogy kicsinál mindenkit ezen a szép bolygón. Össze is gyűjtötte a maga kis hadseregét, majd sorban leigázta a



városokat. Senki és semmi sem tudta megállítani a seregét. A jó oldalon állók elkeseredésükben őrült tervhez folyamodtak.

Kalandozókat béreltek.

Öt karakter közül választhatunk. Különösen sok értelme nincs annak, hogy melyiket szemeljük ki, mivel manuálisan is be tudjuk lőni a főbb értékeiket. Ajánlom mindenkinek azt, hogy rakjon elég sok erőt a karakterének, mivel elég sokat kell majd cipekedni.

A többi beállítás nem olyan fontos, hiszen lesznek majd olyan varázstárgyak, amelyek permanensen megváltoztatják a tulajdonságokat. Én a nagydarab harcost választottam, de ez nem jelenti azt, hogy ez kötelező. Később a játékban fogunk találkozni a többi karakterrel is. Ez igazán tetszett, nem sok játékban tapasztaltam hasonló ötletességet.

PALACE OF THE LADY

A kezdő hely ahonnan indulunk, az a jó oldalon állók palotája. Itt még nem kell ellenséges támadásoktól tartanunk. Meg kell keresnünk a királyi mágust először is.

Ő megtanít minket, hogyan lássuk el a sebeinket és választhatunk egy varázslatot is. Mindenkinek nagyon tudom ajánlani a fagyasztást, melynek segítségével könnyedén le tudjuk bénítani a gonoszokat. Amíg fagyott állapotban leledzenek, addig mi akár fel is darabolhatjuk őket a kardunkkal.

A következő fontos ember a fegyverkovács. Ő megkérdezi, hogy milyen fegyvert szeretünk a legjobban. Így utólag már könnyű okosnak lenni, de azért másoknak sem árt tudni, hogy a két legjobb fegyver a kard, vagyis a slashing kategóriába tartozik. Ajánlatos mindenkinek szintlépéskor ezt a fegyvernemet támogatnia.

A kovács után keressük meg az öreg bölcset, aki útbaigazít minket. Elmondja, hogy a jelzőtoronyban él egy hatalmas mágus, aki esetleg a segítségünkre lehetne.

Létezik egy mágikus átjáró ugyan, de az csak egy közeli várba teleportál el, ami ráadásul már az ellenség kezében van. Sok szerencsét kíván nekünk és szinte belök a teleportba.

GRYPHON KEEP

Ez a dungeon több szintből áll, így lépcsőkön is fogunk néha mászkálni. A dungeon-ban sok értelmes és értelmetlen tárgyat találhatunk. A varázstárgyakat érdemes tartalékolni, bár a játék végén elég sok ilyen eszköz halmozódott fel a hátizsákomban. Ez nem volt baj, de azért hatékonyabban is felhasználhattam volna őket.

Lesz még itt két szép oltár is, ahol a manna és egészség pontjainkat tudjuk visszaállítani, ha megtaláljuk a megfelelő szimbólumokat. A vörös csak néhány pontot állít vissza az egészségből, az arany az összeset, sőt még a mérgezéseket is elmulasztja.

A mannánkat a Ying-Yang darabokkal szerezhetjük vissza. A fehér csak pár ponttal növeli, a fekete viszont a maximumra nyomja fel a varázserőnket. Az ellenfeleket simán le lehet kaszabolni, bár a későbbiekre nézve nagyon hatásos lehet az előre-hátra ugrálás. Ilyenkor szinte soha nem talál el minket az ellenfél. Csak arra kell vigyázni, hogy nehogy a sarokba szorítson valami kitartó gazember.

Nem árt néha tüzetesen megvizsgálni az ellenfelek maradványait. Sokszor marad utánunk valami érdekes, sőt néha még kulcs is.

Valahol a dungeon mélyén tartják fogva a vár urát. Megbíz minket, hogy keressük meg a leghűségesebb emberét, Parcifalt. Itt a várban egy fontos dolgot kell megcsinálnunk. Meg kell keresnünk a javító varázslatot. Enélkül nem tudjuk végigcsinálni a játékot.

A második nagy labirintust csak egy varázslat alkalmazásával érhetjük

el. A Warlord felrobbantotta a mágus tornyába vezető hidat. Csak a kastélyban megtalált varázslattal tudjuk újra az eredeti állapotába hozni.

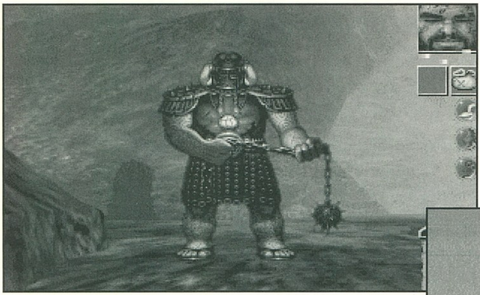
Előtte még nem árt ha beszélünk Parcifal-lal, aki egy zacskó arannyal segíti a küldetésünket.

THE BLACK LANTERN

Itt meg kell keresnünk az öreg varázslót, illetve azt ami megmaradt belőle. Ha útközben belebotlunk egy kagylóba akkor azt ne felejtsük ott.

A mágus találkozott már a Warlord-dal, aki rendesen le is nyomta őt. Már csak a szellemével tudunk kommunikálni. Ehhez rakjuk be a kristálygömböt a halszobor szájába.

A szellemtől megtudjuk, hogy csak egy nagyerejű démon képes szembeszállni a gonosz varázserejével. Ő megidézett egy ilyen lényt, csak az azt szállító hajó elsüllyedt a közelben. A talált kagyló segítségével megidézhetünk egy vízelementált, aki átsegít minket a tengeren.



THE UNDERSEA MAZE

Sajnos a kívánságunk nem volt elég pontos, ezért ahhoz, hogy eljussunk a hajóhoz teljesítenünk kell egy szép nagy labirintust. Itt össze kell gyűjtenünk nyolc igazgyöngyöt, hogy bejuthassunk a labirintus közepébe. Az itt található ellenfelek nem túl veszélyesek, bár néha megmérgeznek.

Itt lehet megtalálni az egyik legjobb pajzsot is a játékban, az Aegis-t. Plussz erőt ad és sokkal gyorsabba regenerálódik az agilitásunk, ha használjuk. Érdekes karakter még a Lady of the Sea is, aki a vízbefulladt tengerészek szellemét gyűjti össze. Vele csak úgy álljunk szóba, ha már megtaláltuk a Soul Link figurát és használtuk is magunkon. A labirintus belsejében található teleport elvisz minket a hajó bejáratához.

THE SUNKEN SHIP

Itt raboskodik a gonosz démon, aki állítólag segítségünkre lehet a quest-ben. A segítségéért cserébe meg kell szabadítanunk a bilincseitől. Az azokat tápláló mágiát csak nyolc szívvel lehet semlegesíteni. A cél tehát adott, a zombikat leverve meg kell szerezni nyolc szivet. Minden egyes szívért cserébe kapunk nyolc tippet. Ezek szerint össze kell szednünk hét tárgyat és egy öreg törp kovács segítségével ládát kell kovácsolnunk belőle.

Ezzel már be tudjuk börtönözni a Warlord varázserejét biztosító Dark Slag-ot.

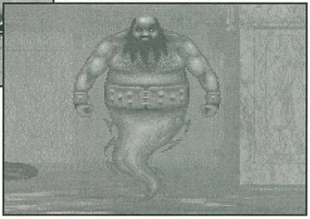
THE UNDERGROUND CITY

A Heartstone lelőhelye. Ez nem más mint egy hatalmas föld alatti város, melynek a házait drágakövekből építették fel. Ekkora gazdagságnak nem bírt ellenállni a gonosz és a város lakóit átváltoztatta gonosz lényekké. Nincs más dolgunk, mint megkeresni a lejáratot a bányákba. Ez körülbelül a térkép bal felső negyedében található. Itt ismét használnunk kell a javító varázslatot, melynek hatására eltűnnek a beomlások.

Egy bányászt találunk elég rossz állapotban, aki a legendás Heartstone-t kutatta. Kapunk tőle egy kis segítséget a megtalálásához, de innentől kezdve csak magunkra vagyunk utalva. A kő egyébként az egyik falban van beágyazódva, a rózsaszín fényéről könnyű lesz azonosítani. Megvan tehát az első tárgyunk.

THE ELDER TREE

Irány a következő dungeon, a fa. Oda csak úgy juthatunk el, hogyha megfújjuk a földrengés kürtjét a sziklánál, ami eltorlaszolja a folyót.



Először is fel kell jutnunk a fa tetejére. Itt beszélnünk kell a fa szellemével, aki megbíz minket egy feladattal. A nagy fa gyökerei teljesen elhaltak. Meg kellene gyógyítani őket, s akkor a fa meg tud dőlni annyira, hogy át tudjunk kelni az ágain a szakadékon keresztül. Kapunk egy faágat, ami eléggé felerősíti a gyógyító varázslatunkat. Be kell járnunk az egész alagsort és az összes gyökeret meg kell gyógyítanunk.

Pihenésképpen még be kell ugranunk az amber sárkány barlangjába, hogy összegyűjtsünk egy keveset a lehelletéből. Az előhívásához szükségünk lesz még a titkos nevére, amit a gyáva szezetes mond meg. Az üvegcse felhasználásával megszerezhetjük a második tárgyunkat. Már csak öt van hátra.

THE BARRIER

Ezt a részt muszáj lesz megcsinálnunk, hiszen ez az egyetlen átjáró a hold templomához. Az átjáró megnyitásához le kell nyomnunk az épület négy sarkában található kőlapot. A majmokat nem kell levernünk, elég ha kiszabadíjuk a fogságban tartott királyukat. A többieket nyugodtan le lehet nyomni, ők az igazi ellenségek. Össze kell még gyűjtenünk négy oroszlánkulcsot is, de igazából ez a pálya nem tartogat túl nagy meglepetéseket. Ha sikerült megnyitnunk az átjárót akkor már mehetünk is a templomba.

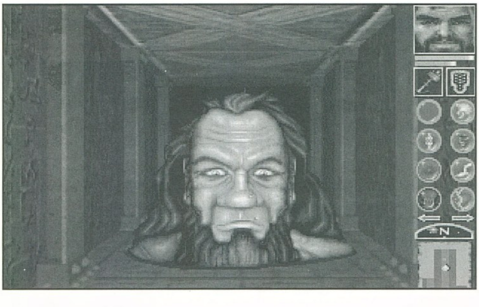
THE TEMPLE OF MOON

Itt meg kell szereznünk az istennő könnyeit. Infókat csak a varázstolltól szerezhetün, de csak akkor, ha beszerzünk számára üres tekercseket. A templomból nyílik a lejárat a halottak városába, ahová később szintén el kell mennünk.

Előtte azonban lesz még néhány dolgunk. A legfontosabb ezek közül az, hogy megtaláljuk az istennőt és összegyűjtsük a könnyeit. A legfelső szinten található, ahová csak négy

arany és két vasgyűrű összegyűjtése után tudunk bejutni.

Szükségunk lesz még két darab lélekcellára is, amit a főpapok hálószobáiból szerezhetünk be. A halottak városának a bejáratánál találkozhatunk az egyik karakterrel (a szőke bige), akinek a melléből néhány nyílvessző áll ki. Nem is bírja sokáig, de az exitus beállta előtt még elmondja, hogy Naru (a néger bige),



benn van a városban és nem árt ha megkeressük. Ezzel be is adja a kulcsot...

A CITY OF DEAD

Ez is egy elég rázós pálya, mivel rengeteget kell harcolnunk. A zöld lények mérgeznek is, úgyhogy nem árt gyorsan megkeresni a méreg elleni pajzsot. Az északi kijáraton kimenve találkozhatunk Naru-val, aki átad egy elég fontos tárgyat. Ha mindent jól csináltunk akkor négy ilyen félgömbbnek kell lenni a hátizsákunkban.

Ezekkel tudunk bejutni az agyag szentélyébe később. Először is keressük meg a kék lovagot. Őtőle egy gonosz szellem elrabolta a kedvesét. A mi feladatunk lesz kiszabadítani. A lovag páncélja lesz az egyik jutalmunk. A szellemcellával kapjuk el a gonosz szellemet és engedjük el a hölgyet. A lovag a páncélján kívül hatalmas árat fizet a szerelme szabadságáért.

Az ő lelke lesz a negyedik tárgyunk. A páncélja egyébként a legjobb a játékban, minden mást felejtsünk el.

SANCTUARY

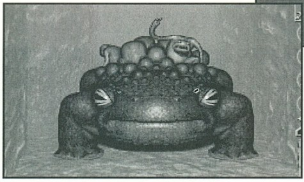
Itt is a cél a labirintus közepének elérése. Össze kell gyűjtenünk nyolc sárkányszobrot, hogy megnyíljon egy ajtó. Elég sok teleport és padlólap nehezíti ezt a részt, de aki már idáig eljutott az nem fog elakadni (remélhetőleg). A megnyílt terem közepén találhatunk egy agyaglényt, aki feláldozza a fél karját az érdekünkben. Ezen a környéken érdemes még egy kicsit körülnéznünk, mármint ha életben akarunk maradni a játék végén. Meg kell keresnünk egy gyógyítót, aki megajándékoz egy nyakékkel, ami igencsak hasznos lesz a későbbiekben. Innentől elágazik a történet. Mehetünk az Erőd felé is, de ha meggyógyítottad a fa gyökerét akkor azon keresztül is át lehet jutni a szakadékon.

Menjünk erre, elég sokat lehet harcolni és varázsolni. A tüskeerdőben szedjünk fel egy skorpiót és húzzunk ki az észak-nyugati kijáraton. A hídon ijesszük meg az ettin-t a skorpióval és máris szabad az út.

THE IRON TITAN

Egy óriást kell ezen a szinten a megfelelő méretűre visszavarázsolni. A kék kockák segítségével ez nem is lenne olyan nagy kunszt, de az anti-mágia zónák ezt egy kicsit megnehezítik. Egy-egy kapcsoló segítségével azonban lekapcsolhatjuk ezeket a zónákat, miután kiszabadítottuk az óriást vegyük fel a bilincsét. Ez lesz a hatodik tárgyunk. Már csak egy van hátra. Ez pedig a közeli erdőben van elrejtve.

THE QUIRG

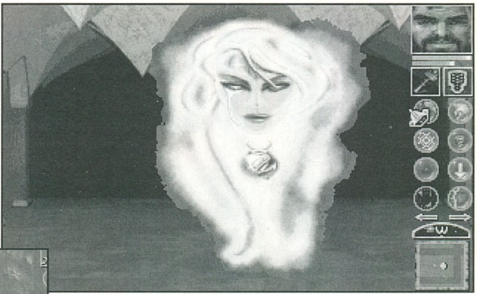


Itt szinte az egész szintet be kell járnunk, hogy teljesíthessük a játékot. Először is meg kell keresnünk a beszélő aranykardot. Csak ezzel a fegyverrel tudjuk megsebezni az egyik főellenfelet. A szabadon eresztéséhez szükségünk lesz néhány aranytallérra. Keressük meg a szélelementált, aki egy hasznos varázslattal lep meg minket. A kommunikációhoz szükség lesz egy mágikus szélcsengettyűre is, amit az egyik láda rejt.

Ha megvan a kard, akkor le tudjuk hasítani az erdő közepén álló elátkozott fáról az utolsó tárgyunkat. Menjünk fel a szikla tetejére és a futár sípjával idézzünk meg egy nightmare-t.

THE WARLORD'S FORTRESS

Itt vagyunk a főgonosz kastélyánál. Egyelőre nem nagyon kell még bemerészkednünk, inkább teleportáljunk el a tűz hegyére. Itt meg kell keresnünk az öreg dwarf-ot,



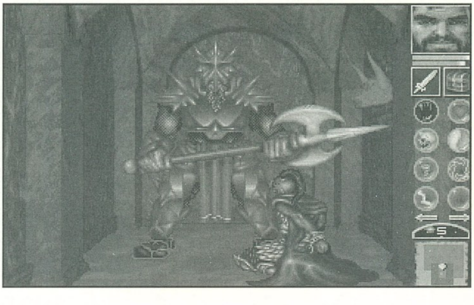
aki összeállítja a varázsládánkat. Az alsó szinten azonban akkora a hőség, hogy oda csak egy varázstalizmán birtokában érdemes lemerészkednünk. Ezen a szinten ajánlatos sokszor használni a szélelementáltól kapott varázslatot. Miután megszereztük a ládát menjünk vissza a kastélyba. Keressük meg az egyik főgonoszt lila páncélban. Az aranykarddal könnyedén le lehet verni, s mögötte fel lehet venni a Dark Slag-ot. Rakjuk be a ládába és irány a hajnal üllője.

THE ANVIL OF DAWN

Az őrt álló góliátnak varázsoljuk vissza a kezeit, mire kinyitja a bejáratot. Az egyik leggusztustalanabb labirintus következik. Láthatatlan falakkal keserítették meg az életünket a drága tervezők. Ajánlatos tárgyakkal jelölni az ösvényt, amely járható. Egy ezüstserleg kell az utolsó ajtó kinyitásához. A jégférgek talán a legkeményebb ellenfelek az egész programban. Messziről azonban nincs esélyük. A Warlord már ott vár minket a szakadék szélén. Felajánlja a szövetségét, amit természetesen el kell utasítanunk. Vegyük fel a lomb nyakéket és varázsoljunk egy soul link-et magunkra. Már csak egy utolsó lépés maradt hátra...

Tudom jól, hogy nem írtam le minden csalafintaságot, de nem akartam Anvil of Dawn Guru-t írni. Ha valaki totál elakadt volna az nyugodtan írhat levélben is, de gyorsabban választ kap ha a Guru Internet címére küld egy elektronikus levelet. Értékelni nem nagyon akarom a dolgot, elég ha annyit mondok, hogy nekem tetszett. Biztosan nem lesz az év játéka, de ennek ellenére egész jól el lehet vele szórakozni. Kezdő RPG-seknek is bátran merem javasolni.

Mocsy



PC GURU

80%

Határozottan kellemes RPG, a '90-es évek elejének színvonalán.

Space Bucks

Stratégia a Sierrától?

SIERRA
2xCD-ROM, 486DX-33, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 5MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

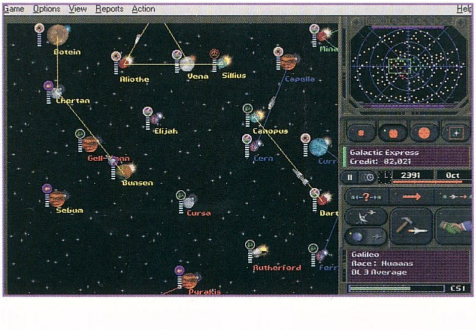
Bevallom a Sierra soha nem tartozott igazán a kedvenc cégeim közé, de az űr-kereskedő játéktípus annál inkább. Így aztán magam sem tudtam örüljek-e avagy nem, amikor megkaptam a programot tesztelésre. A továbbiakban néhány napos kísérletezésem eredményét olvashatjátok...

A program alapvetően Windows 3.1 alá készült, ami Windows 95 alatt is látszik rajta – vagyis csomó apró, zavaró kezelési problémája van. 640x480x256 módnál nagyobb felbontással és/vagy színmélységgel nem is érdemes próbálkozni: nálam a program közölte, hogy legyek kedves visszakapcsolni ebbe a módba, mert esetleg hicolor módban lesznek a programnak olyan speciális effektjei, amiket nem fogok kellőképpen élvezni (P.S: ezeket azóta is keresem). Eme apró malőr után az installálás már rendben működött. A bevezető animációk bágyadt megtekintése után (a „helyben forgó űrhajó" effektust itt sem bírták kihagyni) kiválasztjuk a nehézségi szintet. Óvatos duhajként a legkönnyebbet választottam, mert a gépkönyv tüzetes áttanulmányozása után sem tudtam rájönni, hogy a nehézségi szint pontosan mit is állít (ez azért még belefért volna abba a száz oldalba). Természetesen a TUTORIAL menüpont következett, mert naiv lelkem azt hitte, hogy ezen keresztül majd szépen bevezetnek a játék rejtelmeibe. Nos, ez nem történt meg, viszont a cikkírás rendkívüli módon leegyszerűsödött, ugyanis itt gyakorlatilag szórol-szóra megtaláltam a gépkönyvet még egyszer. Sajnos en elég elvetemült módon láttam már JÓ tutorialt is, így aztán újabb fejcsóválgatások után láttam neki a játéknak.

Az első pillanatok azzal teltek, hogy kétségbeesetten kapkodtam ide-oda, a program ugyanis ment, mint a bolond. Mire megtaláltam a sebességállító gombokat és a P betűt a billentyűzeten, addigra a többieknek már két bolygója is volt... Kezdjük szépen elölről... Második nekifutásra már sikerült megfékezni a vágtató lovat és nekifogni a kereskedésnek. Mivel a fent említett „tutorial" segítségével már mindenki tud mindent a kezelésről, így csak néhány apró megjegyzést tennék a játék folyamán szerzett tapasztalataimról.

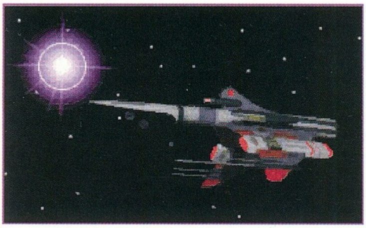
A legfontosabb, hogy eleinte ne vásároljunk semmi luxus-, vagy gyártóépületet, mert lelassul az expanziónk! A többiek is így tesznek, így néha minden gazdasági és közgazdasági tételt megcsúfolva terjeszkednek. Szóval ne keseredjünk el, ha az első néhány próbálkozásnál lemaradunk az elején... Velem is ez történt, de hát az öreget nem olyan fából faragták, hogy ilyen gyorsan feladja (meg a BKE elvégzése is némi önbizalmat adott szegénynek)! Szívós munkával elértem, hogy a négy versenyzőből felléphettem a dobogó legalsó fokára...

Ekkor már nekem is volt egy olyan hálózatom, amely minimum évi 0,5-1 milliót termelt és ekkor beindulhatott a „piszkos üzlet" fedőnevű hadművelet. Véletlenszerű balesetek egész sorozata kezdte sújtani a konkurrenciát: mindig a legtöbb profitot hozó, vagy a hozzám közel eső vonalaikon robbant fel egy-egy űrhajó. Esetleg lázadozni kezdtek a szomszédos bolygó lakói, vagy furcsa módon szaporodni kezdtek a kalózok a kritikus rendszerekben... Az elképzelésem gondolom nyilvánvaló: egyrészt megakadályozni az ellenfélt a pénzszerzésben, másrészt a szállítás kiiktatásával elégedetlenséget szítani a hozzám közel eső bolygókon (ahová majd bevonul az én társaságom, mint a „nagy megmentő"). A legolcsóbb szabotázst alkalmaztam leggyakrabban és mivel a legtöbb vonalon 4. generációs űrhajók repültek, amik beszerzési ára jóval a robbantási költségek felett volt, így ez újabb érvágás volt a konkurrencia zsebén. Szóval a „szakértő csoport" szállt egyik űrhajóról a másikra, roncsokat és űrszemetet hagyva maga után, amikor a gép a maga aljas és szemét módján bosszút állt: egy „General protection error" formájában! Gondolom ez a kép nem fog bekerülni a cikkbe, mert a cég esetleg megharagudna, de csak azért is



kiloptam, hogy a szerkesztőség is lássa...

Semmilyen trükk nem segített (más kimentésekhez visszanyúlás, újrainstallálás, Windows állítgatása, végül Billy bá, illetve a Sierra szép jelzőkkel illetése) – ez bizony kiütéses győzelem volt a számítógép vs. Pellus meccs 3. menetében! Főleg az dühített, hogy szerintem éppen elindultam volna a helyes irányba a végső cél, vagyis a többiek teljes kinyírása felé...



Így aztán kénytelen voltam újrakezdeni az egészet (most már eggyel nehezebb fokozaton) és másodjára már tényleg némileg jobban ment a dolog. Csak a fő probléma az volt, hogy hiába volt annyi pénzem, mint a pelyva, hiába szítottam lázadásokat a bolygókon, hiába tettem szert egyre nagyobb előnyre – csak nem akart történni semmi újdonság...

Szóval ez a néhány napos játék is rávilágított a játék néhány gyengeségére, amik miatt messze elmarad a Masters of Orion, vagy az Ascendancy színvonalától (most nagyvonalúan tekintsünk el attól, hogy ez kicsit más kategória, mert leginkább – sőt kizárólag – a kereskedésre helyezi a hangsúlyt).

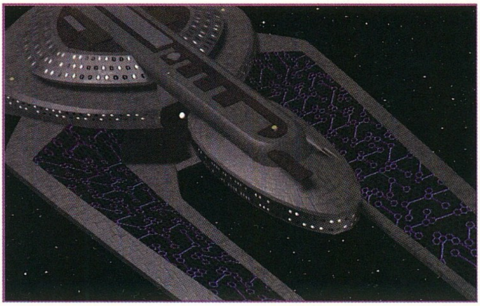
Mindenekelőtt komoly problémám volt a technikai fejlesztésekkel – ezek ugyanis teljesen függetlenek tőlünk és ráadásul túl gyorsan jönnek (a számukról inkább ne beszéljünk!). Ráadásul teljesen felesleges bármilyen kiegészítőt tenni a hajókra, mert a kalózok lefizetése sokkal olcsóbb volt, mint a felturbózott hajó üzemeltetése!

Ezenkívül számos furcsaságot fedeztem még fel: többek között azt, hogy a szállítástól elvágott bolygók birkatürelemmel vártak éveket (évtizedeket), míg az elégedettség (CSI) szintje olyan mélyre zuhant, hogy licitálni lehetett a bolygóra (persze a türelmetlenebbek besegíthetnek egy kicsit)! Az biztos, hogy épületek nem nagyon voltak arrafelé, mert az én kikötőim voltak átlagban a legjobban felszereltek és én sem építettem túl sok dolgot... Szóval nem tudom, mi volt a fene nagy elégedettség oka! A licitálás is érdekes volt, mert a kereskedő, aki korábban cserbenhagyta a bolygót, ugyanolyan eséllyel licitált, mint én, a „nagy megmentő" (???).

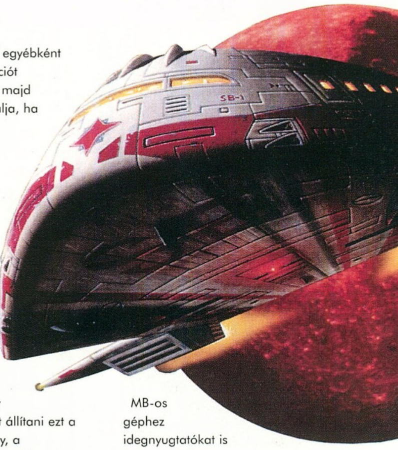
Szintén érdekes volt a szemét-ügy. A Tesarianok bolygói fizetnek a szemétért, így ezeket rendszeresen ide hordtam. Viszont ők gyártanak belőlük speciális árukat is! Azonban ez nem nagyon akart megtörténni – úgy látszik megvették a szemetet, de nem dolgozták fel (tárolni nem tudták, mert nem volt miben – erről gondoskodtam). Szóval a szemét eltűnt, áru nem keletkezett (illetve csak ritkán és összevissza).

Az is furcsa volt, hogy bármilyen megtermelt áru (ugye a gyárat is nekünk kell felhúzni!) űrhajótérfogatra eső nyeresége sokkal kisebb, mint a személy-, vagy élelemszállításé. Persze, hogy egy idő után nem lehet csak ezzel a két termékkel megtölteni a nagyobb hajókat, de a nyereségrátát akkor is érdemes lett volna kissé módosítani...

Arra sem árt figyelni, hogy ha egy bolygó gyárt – mondjuk – fémeket, akkor ezekért egy huncut vasat sem fizet a továbbiakban, hiába pakolják ki az árut! Ilyenkor lehetett volna némi figyelmeztetéseket betenni, mielőtt az űrhajó odaér...



Az űrhajók út- és rakománykijelölésénél egyébként számos kényelmi funkciót hiányoltam, de ezeket majd mindenki megtapasztalja, ha sok űrhajója lesz egy vonalon...



Egy boldogtalan pillanatomban megnéztem mit is takar az „internal security" menüpont, ezután a gép rendszeresen bekapcsolta! Ez főleg akkor volt kellemetlen, ha december végén jutott erre az elhatározásra, mert év közben már nem lehet állítani ezt a mutatót... Az eredmény, a népszerűség rohamos csökkenésén túl, jelentős pénzkiáramlás!

A megelégedettség szintje egyébként is kissé ekklektikusan változik, de egy idő után néhány bolygómon stabilan elindult lefelé. Ilyen esetekben nem nagyon árulták el a bolygó lakói, hogy mi is a bajuk, a népszerűség pedig elég drágán növelhető csak – így sokszor hagytam hogy kirúgjanak a bolygóról és utána újabb árverést tartottunk (egyetlen résztvevővel).

Végül még egy apróság: kénytelen voltam kipróbálni a programot 8MB RAM-mal is! Nos, ami 16 Megával egész tűrhető volt, az ugyanazon a gépen szinte katasztrofális rémálom lett! Teljesen „normális" volt a 15-20 másodperces vincsitekergetés, így aztán villámsebesen kikapcsoltam minden extrát, de még így is lassú volt a program (persze ebben valószínűleg a rendszer „remek" memóriakezelésének is része van, de szerintem egy P100-on és négyszeres CD-vel ez kissé nevetséges). Szóval 8 MB-os géphez idegnyugtatókat is készítsünk ki...

Mindezekből kiderülhet, hogy nem nagyon voltam elájulva a programtól, főleg az első játék „kifagyásos" lezárása után! A grafika még viszonylag tűrhető (bár láttam már jobbat is), a zene és az effektek erősen közepesek (ráadásul a zene és a videorészletek miatt egy idő után olvasási hibák kezdtek jelentkezni, így kikapcsoltam mindkettőt). Az egész program leginkább valami olyasféle kísérletnek tűnt, hogy megtanítsuk a gyerekeknek Sierra módon a piacgazdaság alapjait. Szerintem hiányzott belőle az igazi sokoldalúság és összetettség, ami igazán naggyá teszi a stratégiai programokat (ki nyavajgott a Civilization, vagy az Orion vacak grafikáján, vagy a videók teljes hiányán)! Személy szerint én inkább a Masters of Orion 2-re gyűjtögetem szellemi erőmet, addig meg elleszek a Civilization 2-vel!

Pellus

PC GURU

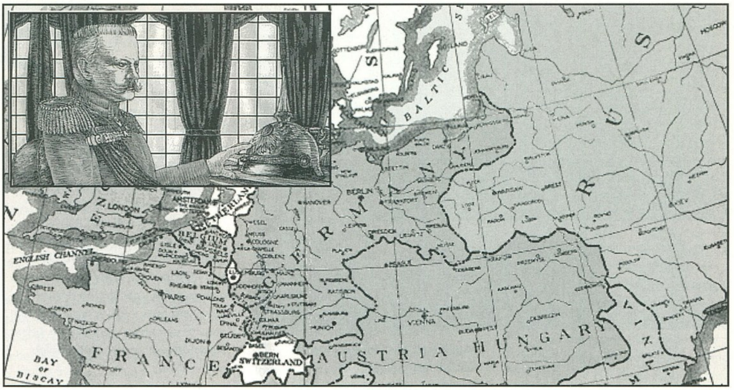
67%

Stratégiai játék – de túl sok gyermekbetegséggel!

The War College

Universal Military Simulator 3

GAMETEK
2xCD-ROM, 486SX-33, MS-DOS 5.0, SVGA, 2MB RAM, 3MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák



A stratégiai játékoknak több fajtája létezik. Vannak ugyebár olyan játékok, melyek inkább a látványosságra és vannak más jellegűek, melyek inkább a mind teljesebb szimulálásra helyezik a hangsúlyt. A legkedveltebbek talán az átmenetet jelentő játékok, melyek mindkét stílust ötvözik.

A most bemutatásra kerülő War College inkább csak komolyabb stratégáknak jelenthet élvezetet, hiszen abszolúte nem a látványra, hanem inkább a mind teljesebb szimulációra törekszik a játék. Ez nagyon sok esetben, mint majd később meglátjuk nagyon jól teszi, azonban ez azt is jelenti, hogy sohasem lesz egy népjáték (mint mondjuk a Command & Conquer), hiszen nagyon sok türelmet és legfőképpen aprólékosságot igényel.

Induláskor ki kell választanunk a 4 történelmi időszak közül a nekünk szimpatikusat. Ceasar időszakától kezdve egészen Hindenburg-ig tevékenykedhetünk a csaták során. A különböző időszakok természetesen „csak" abban térnek el egymástól, hogy a kornak megfelelő egységeket vezérelhetünk a küzdelemben. A 4 csatáról annyit érdemes tudni, hogy a készítők megpróbáltak 4 olyan csatát kiválasztani, melyek valamilyen szinten (még ha létszámban nem is) kiegyenlítettek voltak. A másik kritérium az volt, hogy lehetőleg olyanok legyenek a pályák,hogy technikai tudást igényeljen a teljesítésük bármely oldalon harcolunk is. Tehát lássuk egy-két szóban a kiválasztott nagy győzelmeket:

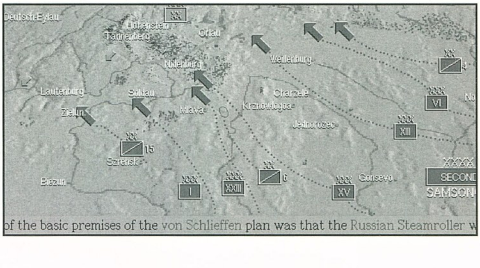
– **Pharsalus** – a Roman Civil War egyik meghatározó csatája, melyben Ceasar és Pompey mérte össze vezetői és hadászati tudását. Nagyon érdekes lehet a csata rekonstruálása, azonban ne számítsunk nagy hatótávolságú fegyverekre, valamint azt is vegyük figyelembe, hogy a csata helyszíne igencsak bővelkedett nehéz tereptárgyakban.

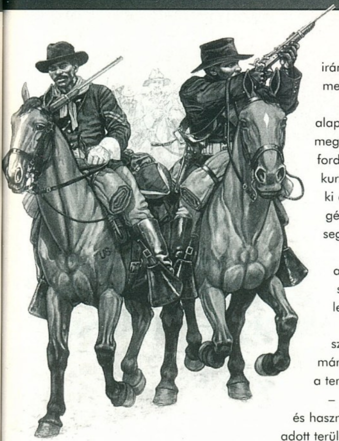
– **Austerlitz** – Napoleon híres csatájának színhelye a következő csata terepe. Érdekesség lehet itt az erős túlerő (3:1) leküzdése.

– **Antietam** – Az American Civil War bővelkedett jelentős ütközetekben, azonban ez volt Lee első nagy északi csatája, melyről napjainkig rengeteg érdekes történet kering.

– **Tannenberg** – A modern háborúk előfutára, az I. világháború egyik nagy csatája, itt már minden a rendelkezésünkre áll, mi szem szájnak ingere.

Mint látjuk elég bő a választék a csatákból, mindenki megtalálja valószínűleg a neki kedvező csatát. Mielőtt azonban elkezdenénk kissé megismerni a játékot, felhívnám valamire a figyelmet. Most kb. 1 órája hagytam ott a gépet, hogy nyugodtan csatázgasson egymagában. Nos ezalatt 1 egység elpusztult, a többi pedig talán 2 cm-t mozdult a képernyőn. Hát kérem itt

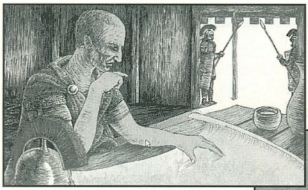




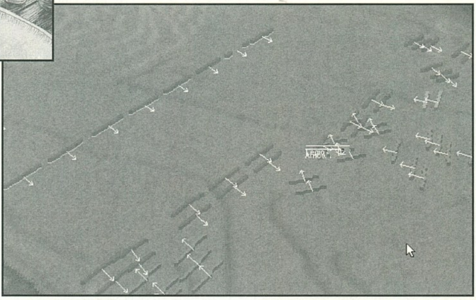
nem számítson senki sem gyors sikerre, a látottak alapján megkockáztatom, hogy 1 csata végigjátszása, nem folyamatos játékidőben legalább 1 hét lehet. Ez kérem szépen odafigyelést és rengeteg türelmet igényel.

A játék főképernyőjén különféle legördülő menükben tallózhatunk, de mivel itt általában csak on/off beállításokat találhatunk, ezért nem tartom szükségesnek, hogy ezeket ismertessem. A leglényegesebb dolgot a bal egérgomb lenyomásával érhetjük el, mikor is az egységre kattintunk. A feltűnő táblán határozhatjuk meg az egység viselkedését:

– **Change Formation** – ugyebár nem mindegy, hogy éppenséggel milyen formátumban közlekednek



egységeink és persze éppen mit csinálnak. Találkozhatunk itt a védekező alakzattól kezdve a várakozón át a támadóig mindennel. Nem minden csatában találkozhatunk ugyanazokkal a lehetséges típusokkal, de hát ez természetes, hiszen nagyon függ a dolog a felhasználható csapatoktól. A választáskor először a formáció



irányát majd az arányát kell megadnunk.

– **Wheel Left/Right** – alapmozgatás, mellyel meghatározhatjuk, hogy merre forduljon a kívánt egység. A kurzor segítségével jelölhetjük ki ezt a pontot a térképen, a gép még egy kis körívvel is segíti a beállítást.

– **March** – szintén egy alapvető művelet, melynek segítségével meneteltetni lehet szegény katonáinkat.

– **Forced March** – szintén menetelés csak itt már egy kicsit kilóg a nyelvük a tempótól.

– **Fortify Position** – érdekes és hasznos pont, hiszen itt egy adott területen megállíthatjuk a csapatot és védhetjük az állást a felénk irányuló támadások ellen.

– **Hold Fire/Fire at Will** – ezzel szabályozhatjuk azt, hogy a kiválasztott egység tüzel-e az ellenségre, vagy nem. Nagyon vigyázzunk arra, hogy ha leállítjuk a tüzelést, akkor nem fog támadás esetén újra „bekapcsolódni", így igen nagy hibalehetőségek rejtőznek ebben az opcióban.

– **Continue/Done** – mivel több parancsot is adhatunk egyszerre a katonáknak, ezért lényeges az, hogy a Continue után folytathatjuk még az adott egység parancsainak kiadását, míg a Done után kezdi el végrehajtani az összes parancsot.

Találhatunk még egy-két érdekesebb beállítást a menükben melyek jelentősen befolyásolják a játék menetét:

– **Morale Table** – határozottan érdekesek a beállítások, hiszen mindenféle helyzetre felkészíthetjük itt a gépet a morállal kapcsolatban. A meghatározások között szerepelők közül íme néhány érdekesebb: – x%-kal csökken a morál minden egyes nem csatával töltött 5 perc után – x%-kal csökken a morál sérüléskor, x% alatt nem fogad el új parancsot, vagy hátrálásba kezd, vagy legrosszabb esetben feloszlik és eltűnik a térképről.

– **Musket Effectiveness** – a kézifegyverek hatótávolságának és hatásának beállítása. A különböző távolságok persze befolyásolják a lövések erősségét, de hát pontosan erre szolgálnak a beállítások.

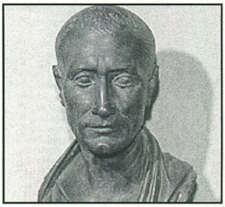
– **Artilery Effectiveness** – gyakorlatilag ugyanaz, mint az előző, csak itt komolyabb lőfegyverek világába kalauzol el a menüpont.

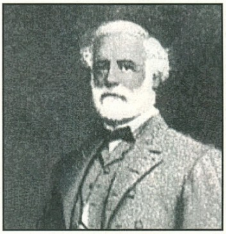
Melee tables – minden egyes egység más és más módon hat egymásra. Ezt a beállítást eszközölhetjük itt egy hatalmas táblázat segítségével. Persze nem csak az egységek típusa, hanem a formáció is jelentősen befolyásolja a hatást.

Miután már így kiveséztük a lehetőségeket, el is kezdhetünk játszani a játékkal. Elkapkodni persze nem kell, valószínűleg nagyon hosszadalmas csaták elé tekintünk. Valójában biztos, hogy nem rossz játék azonban tényleg nagyon elvetemültnek kell lennünk ahhoz, hogy komolyabban nekiálljunk játszani vele. Nem is a grafika igénytelensége ami zavarja az embert, hanem inkább az, hogy rettenetesen lassú az egész csata. Persze az is igaz, hogy itt egészcsapattesteket mozgatunk, nem holmi kis egységeket.

Mindenesetre érdemes egy-két pillantást vetni a War College-ra, persze csak ha tényleg elszántuk magunkat rá.

Bear





PC GURU

45%

Csak megszállott stratégáknak ajánlott kuriózum.

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket július 25-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CD-ROM galaxis

Budapest,
VI. Teréz krt. 39.
Tel.: 111-6461
131-7751

5 %

– Minden CD árából

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Ultrasound ACE 5.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– Minden tagsági vásárlásakor az árából

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VR STUDIO

1056 Budapest,
Irányi u. 5. I. 2.
Tel.: 137-1160

10%

– VRC tagsági kártya vásárlásakor

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

300 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ROM

Budapest, VI. ker.
Teréz krt. 21.
Tel./Fax: 269-0232
132 mellék

5%

– Az összes általunk forgalmazott CD-re.

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER
Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronok és nyomtató fejek akció!!!

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

- MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény
- MIRO videokártya akció!!!

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD ARCHIVÁLÁS

Nagy Zsolt
1221 Budapest,
Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009
06-20 247-644

– 1900 Ft helyett 1800 Ft a CD archiválás.

Egy CD archiválásánál csak 1 kupon váltható be!

smét és újra CD GURU

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már kapható a CD GURU 96/4. Hiába nyár, hiába uborkaszezon a CD telis-tele van a legjobb demokal és érdekességekkel. Az ECTS és az E3 szolgált rengeteg olyan újdonsággal, ami nagyban befolyásolta a CD készítését. Persze a demohalmon kívül a szokásos utility, felhasználói program és shareware gyűjtemény is megtaláló a korongon.

Lássunk most egy kis ízelítőt a demokból:
- Megarace 2 - újra a showban száguldunk
- Settlers 2 - telepesek előnyben
- Rise & Rule of Ancient Empire - egy jól sikerült Civ II klón
- Total Mayhem - stratégiai játék Syndicate stílusban
- STORM - harc a víz alatt
- Afterlife - menny vagy pokol LucasArts kivitelezésben
- Orion Burger - egy fantasztikus kalandjáték
- Ages of Rifles - az SSI új stratégiai játéka
- Shattered Steel - Earthsiege-szerű robotos játék a Mindscape-től
- Return Fire - helikoperes, lövöldözős játék
- Strife - DOOM RPG
- Shellshock - egy új Core program előzetese
- Wizardry: Nemesis - az új Wizardry alkotás bemutatója

és persze még rengeteg minden más...

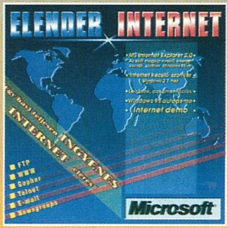
INTERNET JÁTÉK

1, Melyik rövidítésnek nincs köze az Internethez?
a, IRC
b, WWW
c, ZIP

2, Milyen modemre van szükségünk az Internetezéshez?
a, minimum 4800 byte-sec sebességűre
b, minimum 2400 byte-sec sebességűre
c, a modem sebessége lényegtelen a kapcsolat létrejöttéhez

3, Melyik program nem WWW böngésző?
a, Microsoft Explorer
b, Microsoft Exchange
c, Netscape Navigator

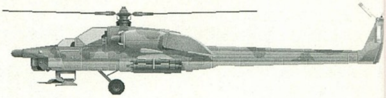
4, Lehet képeket csatolni az E-mail levelekhez?
a, csak 100 kbyte alatt
b, igen
c, nem



A válaszokat 1996. július 15-ig várjuk a PC GURU címére, ELENDER INTERNET jeligére: 1399 Budapest, Pf. 701/765

A helyes megfejtők között 10 db 1 hónapos ingyenes INTERNET elérést biztosító ELENDER INTERNET CD-t sorsolunk ki. A CD a fenti kedvezmény mellett rengeteg INTERNET-es programot is tartalmaz.

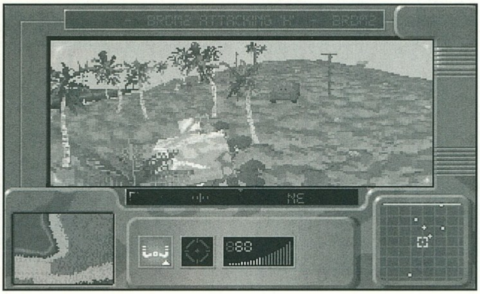
Red Ghost



Szelleműzés nehézgéppuskával

EMPIRE
2xCD-ROM, 486DX-33, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 4MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A címben szereplő Vörös Kísértet alighanem rokona annak, amelyik a Marx-Engels szerzőpáros szerint már a múlt század közepén bejárta Európát. A játék kézikönyve nem sokat árul el erről a Red Ghostról; feltehetőleg egy kiterjedt terrorista szervezetről van szó, amely titkos bázisokat tart fenn szerte a világon. Legyen annyi elég, hogy ők a rossz fiúk, a mi dolgunk pedig az, hogy az Ügyeletes Taktikai Leápoló Kommandó (ÜTLEK) parancsnokaként szétcsapjunk közöttük. Persze joggal kérdezhetnénk: ha egyszer ők a bujkáló terroristák, s mi vagyunk a nemzetközi rendfenntartók, akkor miért nem bombázzuk szét egyszerűen a bázisaikat ahelyett, hogy kockázatos, kisipari módszerekkel, épületről épületre haladva romboljuk le. Erre a kézikönyv szintén nem ad választ, de a játékból kiderül: a terroristák sokkal erősebbek és jobban felszereltek nálunk, szegényes induló készleteinket is csak a tőlük zsákmányolt eszközökkel tudjuk kiegészíteni. (Szép kilátások a jövőre nézve, nem igaz?)



A program az újabban divatba jött szokásoknak megfelelően kétféle játéktípust ötvöz. Kezelhetjük ugyan kizárólag stratégiai játékként, ahol a térkép fölött határozzuk meg egységeink feladatait, de megtehetjük azt is, hogy átvesszük valamelyik jármű vezetését (ezek különféle páncélozott harci járművek és helikopterek lehetnek) és sajátkezűleg ritkítjuk az ellenség sorait. (Azt azért ki kell emelnem, hogy az utóbbi esetben mégsem szimulátorról, hanem 3 dimenzióban mozgó lövöldözős akciójátékról beszélhetünk legfeljebb.) Én kedvelem az ilyen kevert típusú programokat, a Red Ghosttal azonban mégsem vagyok elégedett. Az ötlet újszerűsége ellenére, a megvalósítás minősége mintha pár évvel elmaradna a ma már megszokott színvonaltól. (Az utóbbi időkben megjelent stratégiai programok és 3D-s akciójátékok, sőt még ezek ötvözetei között is akadnak nála szebben és jobban kidolgozottak.) A program stratégiai része szerintem egészen eredeti, érdekes és kellőképpen összetett (megjegyzem: nem is túl könnyű), azonban a kezelését kissé nehézkesnek, a szükségesnél bonyolultabbnak találtam. Ami a grafikai kivitelt illeti – bár egy stratégiai játéknál nem ez a legfontosabb –, bizony nem tartozik az élvonalba, még a műfajon belül sem. Némi élénkítő színt jelentenek azok az animált jelenetek, amelyeket hébe-hóba megtekinthetünk. Ezek ugyan hangulatosak, de nincs belőlük túl sok féle, így nem sokáig érdekesek. A stratégiaival szemben, az akció-rész egyszerűen kezelhető, viszont talán túlságosan is könnyű. A látvány sem éppen bámulatra méltó: az olykor levélbélyeg nagyságú pixelek elég zavaróan hatnak. A hangeffektusokra pedig kár a szót vesztegetni. Mindezzel nem azt akarom mondani, hogy mindenki kerülje el a Red Ghostot: a stratégiai játékok kedvelőinek érdemes kipróbálniuk.

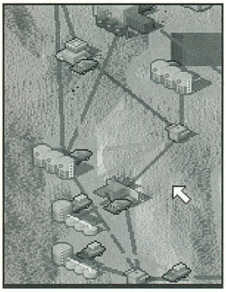
KELL EGY (VAGY TÖBB) CSAPAT

Miután túljutottunk a bevezető részeken, az „F4" lenyomásával kerülünk arra a képernyőre, ahol összeállíthatjuk az akcióban bevetendő csoportokat. Összesen 16 ember közül válogathatunk (legalábbis először; azután lassan megcsappan a számuk), akik mindnyájan egyedi tulajdonságokkal bírnak. Ezek közül a legfontosabbat – mármint hogy mihez ért leginkább az illető – kiírja a program, ha a kurzornyilat a névre visszük, de egy külön menüponttal részletes adatokat is kapunk mindenkiről.

Egy-egy küldetés során annyi különálló csoportot indíthatunk, ahány járművünk van, maximum annyi katonával, amennyit a szállítóeszközök befogadóképessége megenged. Így nem meglepő, hogy egy új csoport összeállításánál először a járművet kell kijelölni, majd sorban a sofőrt, a fegyverkezelőt és az utasokat. Végül némelyiküket elláthatjuk ezzel-azzal a rendelkezésünkre álló (szűkös) fegyver- és eszközkészletből. A program egyik hibája: nem mutatja meg normálisan, hogy melyik emberünknél milyen felszerelés van. Ha ezt nem tartjuk fejben, előfordulhat, hogy egy szál bicskával küldünk rohamra valakit egy bunker ellen, miközben valamelyik hátul hagyott társa nyakig fel van fegyverezve.

TÉRKÉP E TÁJ

Összeállítva a kedvünkre való csoportokat, az „F3" billentyűvel



jutunk a tett színhelyére, ahol a világos körökön belül jelölhetjük ki az induló pozíciókat. A Commodore 64-es hangulatot ébresztő térképen ikonok jelzik az ellenséges egységeket és létesítményeket. Ha föléjük visszük a nyilat, s megnyomjuk az „F1"-et, mindegyikről részletekbe menő információkat kaphatunk; ha pedig egy épületre kattintunk az egérrel, megtudhatjuk, hogy rejt-e valamilyen, számunkra hasznos felszerelési tárgyat. Jobb gombos kattintással kinagyíthatjuk a térkép egy részletét, s lenyomott bal gomb mellett továbbcsúsztathatjuk azt. (A nagyítás kellemesebb látványt nyújt, de a játék szempontjából használhatóbb, áttekinthetőbb a kisebb kép.) Segítségként a térképen villog azoknak az objektumoknak az ikonja, amelyekkel kezdenünk kell valamit a feladat teljesítéséhez. Még a küldetés elején, az eligazító képernyőnél jegyezzük meg, hogy mit kell elfoglalni és mit szétrombolni, mert ha összekeverjük a dolgokat, azt a program nem fogja díjazni, vagyis nem jutunk tovább a következő pályára. (Bevallom, fogalmam sincs róla, hogy ezekből mennyi van. Korántsem jutottam még el a játék végére.)

A térképtől balra egy kilenc gombos kapcsolótáblát látunk, amelynek felső hat gombja a térkép kijelzéseit szabályozza, az alsó háromnak pedig a parancskiadásban van szerepe. Alattuk található az üzenetsor, legalul pedig az a kijelző, amellyel az általunk irányított csoportok között válthatunk. A legfölső három gomb – sorrendben – a Red Ghost bázis energiaellátását, kommunikációs hálózatát és útvonalait tünteti föl a térképen. Taktikai szempontból mindháromnak igen nagy jelentősége van.

Az energiaellátás és a hírközlés hálózata épülettől épületig vezet, így a létesítmények elfoglalásával, vagy lerombolásával megszakíthatjuk azt. Az áram nélkül maradt objektumok védelme gyengül, a radar pedig működésképtelenné válik. A kommunikációs kábel az egyes épületeket köti össze a szektorparancsnokságokkal, illetve az utóbbiakat a főhadiszállással. Ezen keresztül kapnak parancsot az ellenség egységei, hogy siessenek a megtámadott létesítmények védelmére. Ha bizonyos területeket sikerül elvágnunk a hálózattól, az ott tartózkodó egységek nem kapnak újabb utasításokat, vagyis helyben maradnak. A minket követő ellenséges járművek általában a harmadik gombbal feltüntethető útvonalakat követik, amit hasznos lehet figyelembe venni, ha el akarjuk kerülni őket. A kapcsolótábla második sorában találhatók az épületeket és a harci egységeket megmutató gombok – ezek szerepe teljesen egyértelmű. Az utolsó gombbal a radar(ok) hatókörzetét vizsgálhatjuk meg. Ha észrevétlenek akarunk maradni, kerüljük ki...

PARANCSOLTOK VALAMIT?

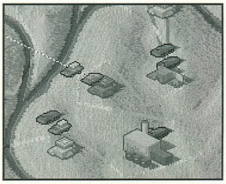
Végre eljutottunk odáig, hogy utasításokkal lássuk el a nagy gonddal összeállított harci csoportjainkat. Erre szolgál a már emlegetett kapcsolótábla alsó gombsora. Az első billentyű lenyomása után az alatta levő kijelzőn kattintsunk a kívánt csoport nevére, s ezzel aktívvá tettük. Ezután a második gombot benyomva már tényleg a parancsadásnál tartunk. Konkrétabban ez útjelző pontok elhelyezésével történik: kattintsunk a térképen az úti célra, s ott megjelenik a jelzés. További pontokat is lerakhatunk, bármilyen cikkcakkos útvonalat leírva. (Az útjelzőket törölni a „Backspace" lenyomásával lehet.) Ezzel azonban még nincs vége a dolognak. Ha rákattintunk egy jelzőpontra, az előtűnő menü révén beállítási lehetőségek garmadája tárul elénk. Minden egyes útszakaszra meghatározhatjuk, hogy járművünk milyen sebességgel haladjon, menet közben hogyan reagáljon az ellenséges egységekre és létesítményekre, s mit tegyen, ha megérkezett az úti célhoz.

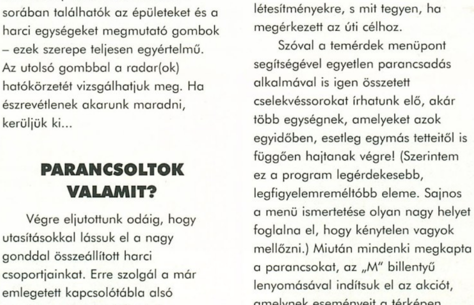
Szóval a temérdek menüpont segítségével egyetlen parancsadás alkalmával is igen összetett cselekvéssorokat írhatunk elő, akár több egységnek, amelyeket azok egyidőben, esetleg egymás tetteitől is függően hajtanak végre! (Szerintem ez a program legérdekesebb, legfigyelemreméltóbb eleme. Sajnos a menü ismertetése olyan nagy helyet foglalna el, hogy kénytelen vagyok mellőzni.) Miután mindenki megkapta a parancsokat, az „M" billentyű lenyomásával indítsuk el az akciót, amelynek eseményeit a térképen kísérhetjük figyelemmel. (A megszakításhoz ugyancsak az „M"-et használjuk.)

Lehetőségünk van arra, hogy ne csak teljes csoportoknak, hanem egyes embereknek is utasításokat adjunk. Ehhez a kapcsolótábla utolsó gombját kell aktiválnunk, majd a lenti kijelzőn – ugyanúgy, mint a csoportok esetében – kiválasztani a megfelelő katonát. Az egyes emberek által végrehajtható parancsok közül a játék szempontjából leglényegesebb az épületek és járművek elfoglalása. (Mint már említettem, csak ilyen módon juthatunk újabb felszerelési tárgyakhoz.) Ez a művelet azonban elég veszélyes, ezért csak akkor kockáztassuk vele embereink életét, ha valóban érdemes. A parancs kiadása után a kijelző sarkában villogni kezd egy vörös gomb; erre kattintva indul az egyéni akció, s az ellenséges objektumba kommandósunk beszivárog, mint babapisi az ultrapempörszbe...

Hátra lenne még a program akció-része, amelyben – az „F2" billentyű segítségével – magunk vehetjük kézbe valamelyik harci jármű irányítását. Ezt azonban terjedelmi okok miatt – és mert valóban nagyon egyszerű – ezúttal nem ismertetem.

Gémóver





PC GURU

72%

Érdekes ötlet, középszerűen megvalósítva.

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐ CHIP Számítógép magazint	1 évre	4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot	1 évre	3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

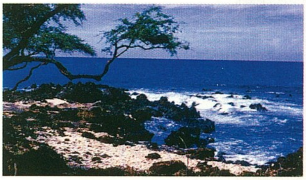
Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

VIDEOBIT
Sony Multimedia Studio
Számítástechnika, szórakoztató elektronika



Komplett 486DX4-100MHz számítógép otthonra már **94.000.-** Ft + ÁFA áron, akár ***OTP hitelre*** is!

SONY
WESTERN DIGITAL
SAMSUNG

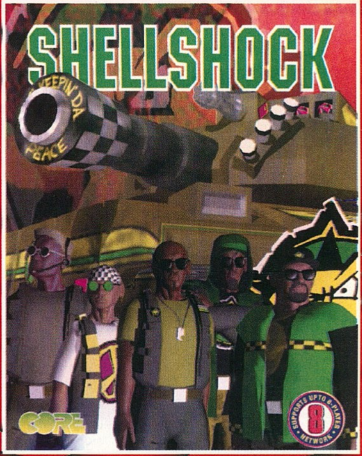
Számítógép alkatrészek és szórakoztató elektronikai termékek széles választéka a legkedvezőbb áron.
Minden héten rendkívüli kedvezmények!
Érdeklődjön!

CD írás azonnal is!

Budapest, XIII. Lehel út 18. Tel.: 302-0988, 302-0989, Fax: 129-4644

SHELLSHOCK COMPO

Játékos kedvű olvasóink figyelmébe ajánljuk a következő játékot. Kizárólag a lövöldözés és a tankok kedvelőinek készült fejtörőnkben, igen szép nyeremények várnak a helyes megfejtőkre. A díjakat a CORE Design ajánlotta fel, 5 db eredeti Shellshock-ot.

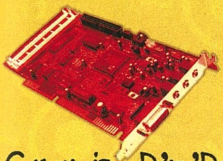


A kérdések a következők:

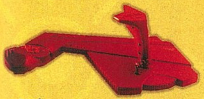
1. Milyen tankkal harcolhatunk a Shellshock-ban?
2. Játszhatunk-e nyolcan hálózatban a játékkal?
3. Sorolj fel legalább 3 megjelent CORE játékot!

A válaszokat 1996. július 25-ig várjuk a PC GURU címére:
1399 Bp., Pf.: 701/765
A borítékra pedig ne felejtsétek ráírni, hogy SHELLSHOCK COMPO!

NYÁRI NYOMULÁS
(Mindent bele, kifulladásig)



Gravis P'n'P + 1 mega RAM
23 900 Ft



Phoenix joy + Descent CD
9 900 Ft

Gus 3.7 OEM
9 900 Ft

Gus ACE
5 900 Ft

Gus 3 Util CD
1990 Ft

RolandPC 160
dinamikus MIDI billentyűzet
29 900 Ft

Áraink a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák

Pixel Multimédia Kft., 1088 Bp., Rákóczi út 13.
Telefon: 266-6059, 118-1595 Fax: 118-6651

MIKROPO COMPUTER
SZOFTVER CENTRUM
Megnyílt Szoftver boltunk a belvárosban.

Játék CD-k:

Duke Nukem 3D	7199.-
Formula 1 GP 2	7999.-
Dungeon Keeper	Hívjon!
Zork Nemesis	8999.-
Settlers II	7199.-

és még sok más...

1 BOLT
10 ÉV TAPASZTALAT
100 % SZAKÉRTELEM
1000 FÉLE SZOFTVER
SZÁMTALAN KEDVEZMÉNY
ÉS
MINDEZ EGY HELYEN!

Microsoft

ENCARTA 96	7 100.-
CINEMANIA 96	4200.-
MUSIC CENTRAL	5700.-
500 NATIONS	4200,-

és a teljes HOME választék...

ARTISOFT

Lantastic for Win95 S.	18 700.-
ModemShare 7.0 lp	22 000.-
CoSession 7.0 H&V	14 400.-

és a teljes ARTISOFT választék...

...továbbá: *COREL *ADOBE *MICROGRAFX * MACROMEDIA stb...

... BOLTUNKBAN SZAKKÖNYVEK SZÉLES VÁLASZTÉKA KAPHATÓ ...

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

MIKROPO SZOFTVER CENTRUM
1065 Budapest, Nagymező u. 47. • Tel.: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

MINI GOLF V1.0

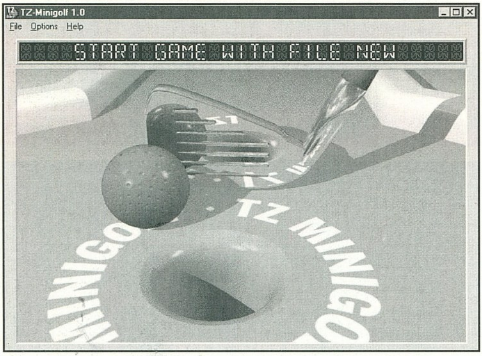
Három programozó Thomaszek, Uwe Friedrich és Wickolaus Netzer nagyszerű Windows játéka a Mini Golf. A program Win3.1 és Win95 alatt is fut.

Mini golf szabályait és természetesen magát a környezetét is remekül szimulálja a játék. Már csak azért is élthű, mert az MTS E.V. Berlin-Tegel pályáit koppintották le egy az egybe. A nem regisztrált verzióban 18 mini pálya, course található. A játékot maximum négyen játszhatják felváltva, időlimit nélkül. Egy-egy pálya indulásánál nekünk kell lerakni a golflabdát a kijelölt helyre, majd ezek után a pointerrel szabályozhatjuk az ütésünk irányát, illetve az erejét.

Az ütések maximális száma hat lehet, azaz maximum hat ütésből kell betalálnunk a lyukba, ha ez nem sikerült volna, nulla pontszámmal tovább lép a program a következő pályára. A játék zenéje és hangja nagyon kellemes, ez logikus is mert összesen 4-5 MB jó minőségű WAV fájl található a program mellett.

A pályák igen változatosak és igen kiválóan „emulálták" az akadályokat. Ilyen akadály például a homokos rész ahol is lelassul a labda, a különféle domborzatoknál pedig hol felgyorsul hol pedig lelassul, visszagurul a labdánk.

Mit is írhatnék még erről az érdekes játékról? Nem muszáj installálni, de ha rászánod magad akkor sem szórja szét a DLL fájlokat (leszedhetetlenül) mint egyes programok. HW. igény min. 386, 4MB RAM, Win3.1-Win95.



DUFF V1.00

Bár az előző hónapban már írtam (közkívánatra) egy igen jó Boulderdash klónról, de nem tudtam megállni, hogy a Duff-ról (ami szintén Boluder stílus) ne írjak. A játék hasonlatossága a fenti stílushoz igen szembeötlő, bár a hasonlat kicsit erőltetettnek tűnhet.

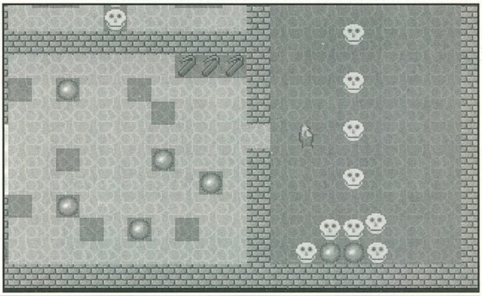
Végeredményben itt is csak gyűjtögetni kell, s ha a megfelelő számú tárgyat összeszedted jöhet is a következő szint. A játék igen csöpp, mindössze 500K, de így is 5 db. S3M zene mellett sok sample és 16 (unregistered) pálya található benne. Ez kérem egy igazi Shareware játék, mindemellett igen-igen jó a hangulata.

Célunk tehát az, hogy a kis pocakos emberünkkel valahogy összeszedjük a halálfejeket! Ezt azért is hangsúlyozom ki, mert én naiv azt hittem, hogy itt is a gyémántok megszerzése a cél. A minimálisan szükséges fejek számát a lent látható panelről olvashatjuk le közvetlen a hátralevő idő mellett. Ha összeszedtük a megfelelő számú fejeket a zene ritmusa felgyorsul, ebből is következtethetünk arra, hogy épp ideje megkeresni a pálya kijáratát (exit tábla). Ahogy haladunk előre a szinteken egyre nehezebbek, furmányosabbak lesznek, a vége felé sokszor meg kell állni, gondolkodni merre is haladjuk tovább.

Irányítása egyszerű, a szokásos kursor mozgások mellett a space - bomba lerakását a CTRL + mozgás a következő kocka leszedését szolgálja. Ami kell hozzá, min. 386, VGA, 1MB RAM, Gravis vagy SB., és egy nagy dicséret a szerzőnek.

Ezt a játékot is, akárcsak a PizzaWorm-ot nem szabad kihagynotok.

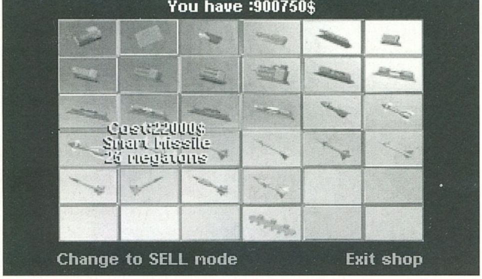
Jetro Lauha
Hansakallionkuja 3B10
FIN-02780 ESPOO
Finland, Europe



GARNOTT II - DAGE VADOR IS BACK!

Megjelent a Garnott 2, csak egy a probléma. Ki látta az elsőt?

A másik probléma pedig az, hogy ezt a játékot kereskedelmi forgalomra szánták a szerzők, nem pedig SW kategóriába. Szerencsétlenségükre, a mi szerencsénkre, az utóbbi két évben akkorát változott a világ, hogy ezt a két évvel ezelőtt elkezdett programot ma



már csak az SW kategóriában tudták elsütni.

A program nagyon hasonlít a Stardustra csak rondább. Előnyére válik, hogy itt nem egy képernyőnyi pályán kell ügyeskedni, hanem jóval szabadabb mozgást engedélyez a program. A feladatunk az, hogy meg kell semmisítenünk az adott idő alatt az űrszektorban fellelhető ellenségeket, és a meteorokat.

Mindkét ellenféllel igen nagy számban találkozhatunk a pályákon. Az űrhajókat elég csak egy-két jól irányzott lövéssel megsemmisíteni, a meteoroktól a már ismert darabolós módszerrel szabadulhatunk meg. Itt is akárcsak sok játékban, pár kilőtt űrhajó után tárgyakat, esetünkben ez jórészt pénz, vehetünk magunkhoz.

Ha pénz akkor vásárlás, vásárlás mégpedig jobb, hatékonyabb fegyvereket. A vásárlást akár egyből a játék elején, vagy bármikor játék közben is eszközölhettük. Ehhez ki kell lépni (időlegesen) a játékból (ESC), majd a Shop-menüvel jutunk el az áhitot tunning lehetőségéhez.

A játék indulásánál nálunk levő 900.000$ kezdő pénzből már elég jó felszereléseket vehetünk. Legjobb vételnek a hátsó és a hármaslövésű első lézer mutatkozott, ezt a későbbiek során lehet bővíteni úgy 10-12 féle rakétával és sok más értékes holmival.

Ha úgy gondoljuk nem jó fegyvert vettünk akkor azt el is adhatjuk a fenti menüben és próbálkozhatunk mással.

Maga a játék szerintem egy kicsit egyhangú, négy-öt szint után pedig kifejezetten unalmas lesz, végeredményben nem olyan vészesen rossz játék. Aminek futtatásához min. 386, VGA, 4Mb RAM, SB vagy Gravis szükséges.

OPERATION CARNAGE V1.0

Hogyha szeretitek a szép, kellemes zenéjű de emellett lendületes és igen változatos pályákkal tarkított akciójátékot, a Carnage-ban nem csalódtok. A program egy felülnézeti lövöldözős játék melyben viszonylag egyszerű a feladatunk.

Az egyes pályákon (szobákban) felbukkanó ellenfeleket kell az utolsó szálig kiirtani. Az ellenségek nagyon változatosak zombik, ágyúk, helikopterek, vonatok mellett az egyes szintek végén magát a főellenségeket is le kell győznünk. A nem regisztrált verzióban „csak" 12 szint, szintenként 10-10 pálya található.

Irányítás:
Kurzor – mozgás

CTRL – Fire
SHIFT – Fegyver váltás
SPACE – Tűz
ALT – Fegyver fixálás
F1 – Help

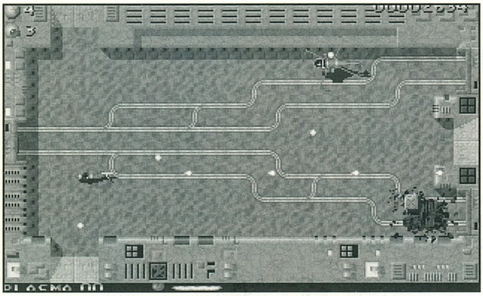
Joystick tulajdonosoknak igazi csemege a játék, ugyanis a három és a négy gombos joystickokra lett kihegyezve a program. Ha az ellenségekről azt állítottam, hogy változatosak, akkor ez különösen helytálló a fegyverekre és a felvehető különféle hasznos tárgyakra.

Ezeket szokásosan az egyes ellenségek megsemmisítése után vehetjük magunkhoz. Az alap gépfegyver mellett a Plasma Rifle-t, Flamethower-t és Lasert használhatunk, illetve ezek fokozatait például a Triple (hármas) lövés. Más hasznos tárgyakat is találhatunk, ilyenek az energia, pajzs, bomba, ammo stb. Az akciót három élettel kezdjük, s ha ezek elfogytak akkor sincs nagy vész, mert plusz háromszor újra kezdhetjük a játékot, természetesen ott ahol vége szakadt.

Segítségül a shareware verzió tizenkét pálya kódjai: mordor, teacup, memory, dynamic, matrix, helpme, crystal, doomed, majica, sunfire, solo, static. Hiányoltam a játékban az SVGA, és a kétjátékos üzemmódot, ha ezeket leszámítjuk egy igen jó, sőt merem állítani élvezetes akció játékban lehet részünk.

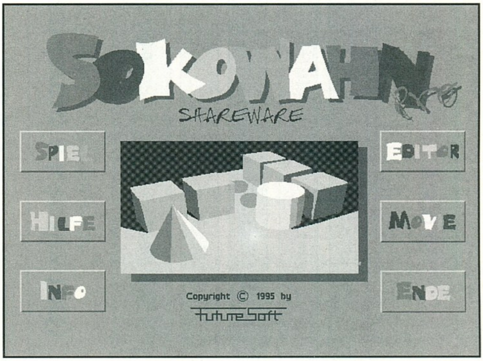
A játék kellékei min. 386DX, 4MB RAM, 5 MB HD, valamint Soundblaster kártya.

Beaucomm Interactive
327 E Penny Road, Suites E&F
Wenatchee, WA 98801 U.S.A.



SOKOWAHN PRO

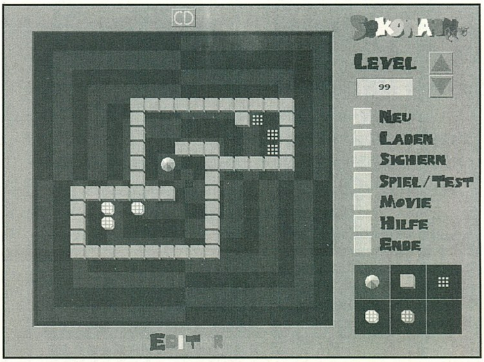
Mint a játék nevéből is sejteni lehet, ismét egy örök C64-es program a Shokobanh egyik PC-s átiratához van szerencsénk. A program 640x480 képei a maga 16 színével épp megfelel ennek a játéknak, nem is kell ennél több.



A szokásos láda (kocka) tologatás mellett lehetőségünk van a beépített pályaeditorral új, ravaszabb pályák szerkesztésére is. A már kész pálya tesztelhető és persze ki is menthető. Irányítására nem térnék ki mert egyrészt nem férne ki az oldalon, másrészt vedd a fáradságot és elolvasd el az anleit.txt fájlt.

Igen, sajnos német a program, de olyan menükkel mint a start, hilfe, info, ende még az is elboldogul aki egy mukkot sem ért a nyelvhez. Végeredményben nem nagy durranás a játék, nincs semmi falrengető újdonság benne, de aki nem ismeri annak sok fejtörésben lesz része.

FutureSoft
Felix Fontein
An den Kaempen 36
59348 Luedinghausen



FIGYELEM !!!!
Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ!
Ezért arra kérünk, küldjél (írjál) sajátkészítésű PD vagy SW játékot a rovat számára.
Lehetőleg mellékelj hozzá egy nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e.

Sharevarebubus

CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal együtt

1.800,-tól

AUDIO CD-t is!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 96/4	995 Ft
☐	CD GURU 96/3	950 Ft
☐	CD GURU 96/2	850 Ft
☐	ECTS CD	750 Ft
☐	DOOM FOREVER	1290 Ft

Extra kedvezmények:
☐ ECTS CD + DOOM F. 1900 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Megrendelőlap

☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7

....db * 120 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 96/1
☐ PC GURU 96/2
☐ PC GURU 96/3
☐ PC GURU 96/4
☐ PC GURU 96/5
☐ PC GURU 96/6

....db * 250 Ft = ... Ft

☐ PC GURU 95/1-2
☐ PC GURU 95/3
☐ PC GURU 95/4
☐ PC GURU 95/5
☐ PC GURU 95/6
☐ PC GURU 95/7
☐ PC GURU 95/8
☐ PC GURU 95/9
☐ PC GURU 95/10
☐ PC GURU 95/11
☐ PC GURU 95/12

....db * 170 Ft = ... Ft

☐ GURU 92/1
☐ GURU 92/2
☐ GURU 92/3
☐ GURU 92/4
☐ GURU 92/5
☐ GURU 93/1
☐ GURU 93/2
☐ GURU 93/3
☐ GURU 93/4
☐ GURU 93/5
☐ GURU 93/6
☐ GURU 93/7
☐ GURU 93/8
☐ GURU 93/9-10
☐ GURU 93/11
☐ GURU 93/12

....db * 70 Ft = ... Ft

☐ GURU 94/1
☐ GURU 94/2
☐ GURU 94/3
☐ GURU 94/4
☐ GURU 94/5
☐ GURU 94/6
☐ GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 100 Ft = ... Ft

☐ GURU 95/1
☐ GURU 95/2
☐ GURU 95/3
☐ GURU 95/4
☐ GURU 95/5-6
☐ GURU 95/7
☐ GURU 95/8
☐ GURU 95/9
☐ GURU 95/10-11
☐ GURU 95/12

....db * 150 Ft = ... Ft

Összesen: .... Ft

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (3000 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1500 Ft)

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (5250 Ft)
☐ 1/2 éves CD GURU előfizetés (2700 Ft)

Megnyílt!!! ÚJPESTEN a Virtual World új PC CD Shopja

Az Újpesti Centrum Áruház II. emeletén
(a 3-as metró végállomásánál)
Tel: 169-5155/61-es mellék

A régi bolt címe továbbra is:
Újlaki Üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/122 Fax: 250-5200

- Vidékre csomagküldő szolgálat
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres.

Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a

113-0114-es

telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

KoBak
PC CD CLUB

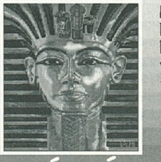
14000 PROGRAMS	1,260	**KINGDOM O'MAGIC**	**7,490**
20 WARGAME CLASS.	4,720	LOOKING AT ANIMALS	7,550
A.T.F.	**11,990**	MANIAC KARTS	5,810
ACTUA SOCCER	8,990	NHL HOCKEY '96	9,990
APACHE LONGBOW	5,860	**NORMALITY**	**9,300**
ASCENDANCY	8,990	**PC ENCIKLOPÉDIA**	**8,730**
BIG RED RACING	**9,400**	PERFECT STRATEGY	6,480
BLUES GUITAR	6,290	**PINBALL 3D VCR**	**6,540**
C & C COVERT OP.	4,200	RIDDLE OF MASTER LU	9,990
C&C/WC2 TOOLKIT	4,100	**RIPPER**	**10,900**
CHRONICLES THE S.	**9,990**	ROCK GUITAR	6,290
CIVILIZATION 2	**10,700**	**SHELLSHOCK**	**9,990**
CLIPDIC BUSINESS	8,990	**SILENT THUNDER**	**9,710**
COMMAND&CONQ.	8,890	SPUD	9,370
CONQUEROR AD 1086	8,990	STARTREK: FINAL U.	9,990
CONQUEST OF N.W.	**9,990**	STONEKEEP	9,990
CYBERIA 2	**9,260**	TERRANOVA	10,940
CYBERWAR	5,910	THE LAST DYNASTY	7,970
D	9,950	THE LOUVRE	9,330
DEFCON 5	9,330	TOP 101 SHAREWARE	1,610
DESCENT 2	8,990	TOP GUN	10,530
DISCOVERIES	5,990	TOUCHÉ	9,460
DRUG WARS	6,490	**VR SNOOKER**	**9,850**
DUKE NUKEM 3D	**7,990**	WARCRAFT II.	8,990
ECCO THE DOLPHINE	7,380	WC2 - BEYOND DP	4,410
FAST ATTACK	**8,840**	WEREWOLF VS. COM.	9,330
FIFA SOCCER '96	8,990	WING COMM. 4.	9,990
HELLFIRE ZONE	5,480	WITCHAVEN	7,980
HEXEN	9,870	**WORMS REINFORC.**	**4,110**
JAVA	3,950	WWW SKIT	1,690
JAZZ GUITAR	6,290	**ZORK NEMEZIS**	**11,710**

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!
VIDEO CD-K NAGY VÁLASZTÉKBAN!
TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
HAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P : 9-18, SZ-V : 9-13.
1024.MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK -- A VALÓSÁGGÁ VÁLT JÁTÉK

VR STÚDIÓ

SZÁMÍTÓGÉP
HÁLÓZATI JÁTÉK
SZIMULÁTOROK
MULTIMÉDIA
CD KÖLCSÖNZÉS



NYITVATARTÁS:
Mindennap: 14-21
Hétfőn zárva
V. IRÁNYI u. 5.
Tel: 1371-160

VR SISAK
VRC KLUB

A LEGOLCSÓBB
INTERNET

GYERE ÉS JÁTSSZÁL
TALÁN INGYEN IS

Lépjél be a klubunkba és játsszál ingyen, használd ki a lehetőségeket !

IBM PC - AMIGA
szervíz

1077. Bp., Jósika u. 25.

Tel.: 351-56-56

Számítógépek javítása, bővitése, IBM értékesítés,
AMIGA bizományosi adás-vétele,
AMIGA hardware kiegészítők készítése,
Felhasználói programok egyedi készítése,
Célszámítógépek tervezése, kivitelezése,
Szaktanácsadás.
A hirdetés felmutatója a szolgáltatásból 10% kedvezményt kap!

Audio CD készítés

1-100 példányban, DAT-ról, CD-rõl, LP-rõl, harddiscrecorderrõl, kazettáról (válogatás is). DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!

Adatarchiválás - CD ROM írás

6 órán belül, Winchesterrõl (AT, SCSI), DAT-ról, CD-rõl. Multi-session írás! Macintosh CD, HDD is!

Winchester bérlés (850 MB AT, 500 Ft/nap+letét)

Komplett számítógépek, részegységek értékesítése.

Czakó Tamás & Nagy Andrea 1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfõ-péntek: egész nap, Hétvége: hívjon!Telefon: 322-6624, 06-20-356193

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS

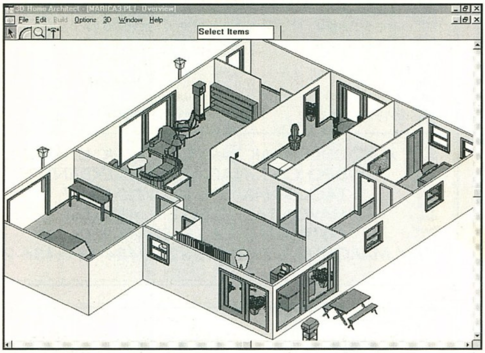
Minőségi alapanyagra

Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!
Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.

Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-0009, 06-20 247-644

3D Home Architect

Tervezzük meg otthonunkat

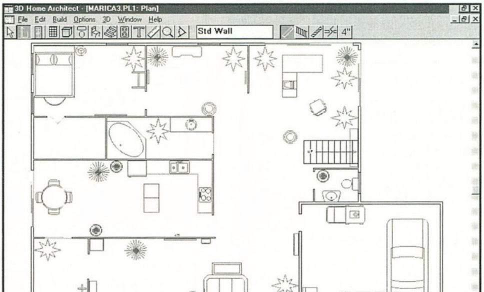


Ugyan kivel nem fordult elő kiskorában, hogy elővett egy darab papírt, egy ceruzát, majd csak úgy kedvtelésből elkezdett rajzolni egy házat. Közben persze arról álmodozott, hogy most "megtervezi" azt a csoda palotát, ami majd ha megnő, az Övé lesz. Természetesen a dolog nem ilyen egyszerű, de hát erről szól a gyermekkor gondtalan boldogsága. Aztán vannak olyanok akiknél ez a szenvedély nem múlik el, felnővén a mai napig is szívesen papírra vetik az elméjük mélyéről kipattanó tervek jobbjait. Nekik fog remek szórakozást nyújtani a 3D Home Architect, bár ha jól meggondolom, komplexitását figyelembe véve bátran ajánlom akár az egészen kicsi korosztály számára is, hiszen a program rendkívül "felhasználó barát". Ez szerencsére nem azt jelenti, hogy nincsen benne semmi és ezért nagyon egyszerű, ellenkezőleg ha egy kicsit jobban elmélyülünk a használatában, egészen jó terveket lehet prezentálni vele.

Belsőépítészeti program révén, tetőszerkezetet senki ne keressen, itt azok fognak csalódni egy kicsit, akik egy komplett háztervező rendszerre gondoltak, erről azonban szó sincs. Lássuk viszont a lehetőségeket:

Első lépésben kreálnunk kell egy alaprajzott nem lesz nehéz dolgunk, hiszen az ikonok között megtalálunk minden ehhez szükséges alkotó elemet. Bátran húzzuk ki a vonalakat a látható képernyőrészből, majd kérjünk egy teljes ablakra vonatkozó nagyítást. Így készíthetünk valódi méretarányos terveket, ráadásul a 3D megjelenítés is látványosabb lesz. Amennyiben kész vagyunk a falakkal, jöhetnek a nyílászárók, választhatunk standard, harmonika, toló ajtó között, de van garázs bejáró klasszikus ablak amit csak akarunk. Sajnos ezeknek a képe meglehetősen hasonló, egysíkú grafikát mutat, tapasztalatból mondom azonban, hogy idővel megbarátkozik az ember a látvánnyal, én már ott tartok, hogy egyenesen tetszik a megjelenítésre használt stílus.

Néhány fontos döntés után (ez az ajtó, most ide vagy oda kerüljön, itt legyen ablak vagy ne legyen), nézzük meg az egész 3D képét, ami már sokkal többet fog mutatni egyszerű vonalaknál. Itt természetesen rá fogunk jönni, hogy az egész mennyire rossz, úgyhogy nyugodtan menjünk vissza (F4) az alaptervrajzra és formájuk kedvünkre valóra. Nagyon hasznos, hogy a külső nézeti képen is változtathatunk néhány dolgot, mint például az ajtók, ablakok méreteit, illetve itt adhatjuk meg a falak, berendezési tárgyak színét. Sokszor nem az a leglátványosabb nézőpont amit a gép mutat nekünk, szerencsére azonban mindenféle beállításból kérhetünk 3D képet, tetszőlegesen nagyítva, forgatva, döntve a képet elérve ezáltal a kívánt hatást.



Nem szóltam még a ház berendezési tárgyairól, pedig hát, talán e tekintetből nyújtja a legtöbbet a program. Egészen hétköznapi dolgok valóságos arzenálját találhatjuk, mint ágyak, székek, bútorok, asztalok. A grafika mint már említettem hasonlóan „szegényes" itt is, azonban a mennyiségi választék megfelelő. Úgy gondolom, hogy a fűnyíró vagy a napozó ernyő, esetleg az erkély korlát meg a sokféle virág, még az ínyencek számára is használható lesz. Természetesen a beállítások bármelyikét kiprintelhetjük, büszkén mutogatva másoknak, hogy ezt meg ezt terveztük, azt azonban elhallgatva, hogy milyen könnyű mindenki számára megtanulható is az egész.

Kérhetünk egy listát a tervben szereplő tárgyak listájáról is, értelme nem sok van, de azért ezt is tudja a program.

Természetesen a multimédiás software-ek korában nem maradt le a CD-ről a videó sem, mintegy 300Mb-nyi avi file gondoskodik a háztervezéssel kapcsolatos tudnivalók közléséről. A digi hang nem valami jó minőségű, ennek ellenére az információk, egyszeri hallgatás alkalmával, hasznosak lehetnek.

Ez tehát és nem több, a 3D Home Architect, legrosszabb esetben is néhány óra felhőtlen kikapcsolódást ígér, ezen felül pedig biztos vagyok benne, hogy a kisebb gyerekeknél fejleszti az alkotó készséget, tehát kedves szülők, végre itt egy olyan program, ami ugyan hasonlóan drága mint a többi, azonban cserébe valami hasznosat is nyújt számítógépen felcseperedő gyermekeinknek.

Végezetül, de nem utolsó sorban köszönet Maricának, aki az újságban látható terveket készítette, kihozva a maximumot a 3D Home Architect-ből.

Csongor the Shoebaron

míro videokártyák

míroCrystal 12SD, míroVideo 22SD

Régebbi számainkban már írtunk míro videokártyákról. Most alkalmunk volt kipróbálni két – egy „alap"-nak számító és egy erősebb – míro grafikus kártyát a szerkesztőség egyik gépében. Még mielőtt belevetnénk magunkat a tesztelésbe megemlíteném, hogy egy videokártyánál nem csak a grafikus processzor a meghatározó elem, hanem a kártyán található BIOS és a kártyához adott szoftver is jelentősen befolyásolhatja a grafikus teljesítményt. Ezt vásárláskor nem árt szem előtt tartani. A tesztadatok egy P5-ös, 100Mhz-es gépen a Ziff Davis WinBench 95 1.0-s verziójával készültek.

MÍROCRYSTAL 12 SD

Az első kártya az S3 Trio 32 chipjével felépített PCI-BUS-os kártya 1 MB DRAM-mal, ez a míro legkisebb grafikus kártyája. A későbbiekben felbővíthető 2 MB-ra 2 db szabványos 512 kB-os DRAM chip-pel. A kártyán a VGA BIOS chip-je mellett csak néhány apróbb felületszerelt alkatrész található, és persze a VESA feature connector csatlakozó tüskesora. A kártyához 4 db HD-s install lemezt mellékel a gyártó, ezeken a Windows-os, Windows-os CAD, a Win'95-ös és az OS/2-s driverek kaptak helyet. A kártya installáló programja igen kultúrált, az angol mellett természetesen német nyelven is kérhetjük.

A kártya szolgáltatásai:

- VESA DPMS rendszer kihasználása – az ilyen szabványú monitorokat energiatakarékos üzemmódra kapcsolja ha a géppel nem dolgoznak, csak be van kapcsolva.

- Plug & Play monitorok kihasználása – ha a felhasználó olyan monitorral rendelkezik, ami támogatja a VESA DDC (Digital Data Channel) rendszert, akkor a videokártya lekérdezi a monitor felbontás-képfrissítés adatait, és ez alapján optimalizálja a megjelenített képet.

- SVGA grafikus üzemmódok alapkiépítéssel (1 MB DRAM): maximum 1280x1024, 16 színnel, 70 Hz-es képváltással. 16 bites (Hi Color) színmélységben 640x480, 100 Hz-es képváltással, 24 biten (True Color) 640x480 60 Hz-es frissítéssel.

Az 1-es táblázat a kártya sebességadataival 800x600-as felbontásban, Hi Color (16 bites) színmélységben.

MÍROVIDEO 22 SD

A nagyobbik kártya szintén S3-as chip-et használ, de egy kissé erősebbet. Az S3 Trio 64 V+ chipje 64 bites belső architektúrát takar, és a kártyára gyárilag szerelt 2 MB DRAM-ot villámsebesen kezeli. A kártya PCI-BUS-on keresztül kommunikál a számítógéppel. Az install program CD-n kapott helyett. Itt a Windows-os, Win'95-ös és OS/2-s driverek mellett találhatunk CAD drivereket, egy WinTools könyvtárat, Video for Windows Runtime install-t, és egy Xing MPEG player install-t is. A CD tartalmaz egy szépen kivitelezett katalógust is, ez a Smart Multimedia Solutions (smart_mm folder), valamint egy Adobe Acrobat install-t is felraktak rá a míro szoftveresei.

A kártya szolgáltatásai:

- VESA DPMS rendszer kihasználása.

- Plug & Play monitorok kihasználása.

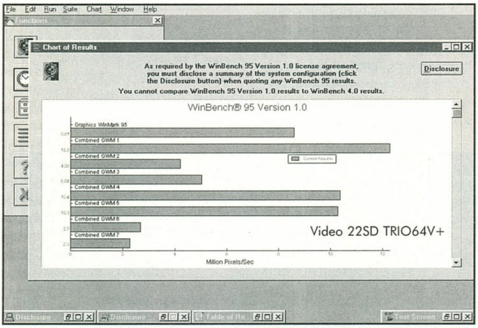
- DCI (Device Control Interface) szabvány támogatása – a Trio chipen levő V+ jelzés arra utal, hogy a kártya ismeri és támogatja a DCI szabványt. Ez annyit jelent, hogy a videolejátszó szoftver közvetlenül tudja címezni a videokártyát, és így sokkal gyorsabb és finomabb a video file-ok lejátszása.

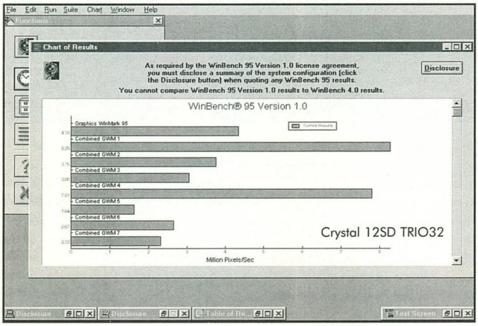
- SVGA grafikus üzemmódok (2 MB DRAM): maximum 1408x1024, 256 színnel, 70 Hz-es képváltással. 16 bites (Hi Color) színmélységben 1024x768, 75 Hz-es képváltással, 32 biten (True Color) 800x600-as felbontás 75 Hz-es frissítéssel.

A 2-es táblázat a kártya sebességadataival 1024x768-as felbontásban, Hi Color (16 bites) színmélységben.

Végezetül egy rövid kis értékelő. A kisebb kártya kitűnően használható az újabb típusú 486-os alaplapokban. A magasabb követelményeket támasztó felhasználóknak a 64 bites változat nyújt kiemelkedő teljesítményt, melyet a 64 bites architektúra miatt Pentiumos gépekhez ajánlott használni.

SAKMAN





PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Axico Kft. biztosította.

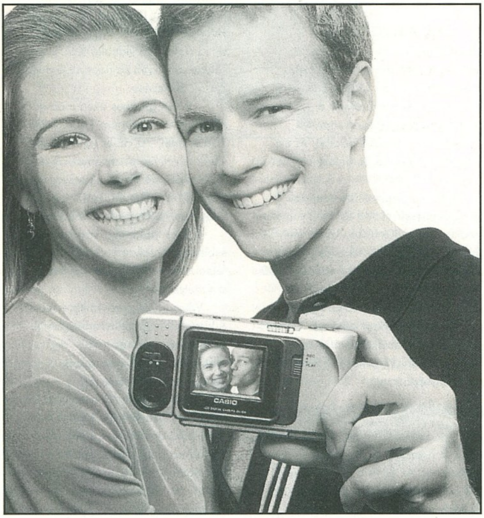
1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 142-3255

DIGITÁLIS KAMERÁK

A fototechnika sem kerülhette el a „digitalizálódás" útját. Egyre több digitális kamera jelenik meg, és számos cikkben olvastam már arról, hogy néhány éven belül a tömeges használatban már ezek fognak dominálni. Milyen előnyöket kínálnak? A gépben található háttértárolón általában 30-90 közötti kép tárolható el. Az új gépek már true color-ban és nagy felbontásban képesek képeket felvenni. Egy megfelelő kábellel és a hozzáadott software segítségével a felvett képek egyszerűen és gyorsan letölthetőek a PC-be, és ott ezer féle dolgot csinálhatunk velük. A digitális kamerákkal jelentős költségeket is megtakaríthatunk: előhívási és film-költségeinket el is felejthetjük. A képeket a PC monitorán nézhetjük meg, de ha van egy jó színes nyomtatónk, akkor még hagyományos papírképeket is készíthetünk.

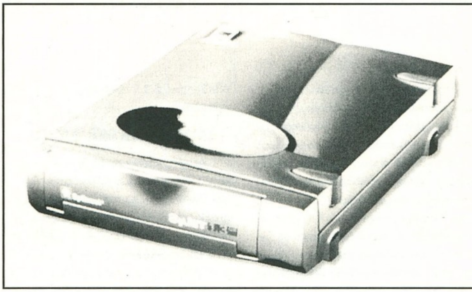
Az Epson PhotoPC nevű kamerája már 500 dollár alatti áron kapható. Alapban 32 képet tud 640x480 felbontásban true-color-ban tárolni, de a tárolható képek száma 160-ra növelhető némi memóriabővítéssel. A képek jó minőségéről egy ColorTrue-nak nevezett rendszer gondoskodik. A hozzáadott kábellel a képek letölthetők PC-re.

A Casio is kirukkolt egy új kamerával, mellyel számos díjat besöpört. A Casio QV-10A plus nagy újdonsága a színes LCD kijelző. Ezen a felvétel után azonnal megnézhetjük a képet, és ha nem teszik, akkor egy gombnyomással törölhetjük is- ezáltal elfelejthetjük a rosszul sikerült képeket. A kis LCD képernyőn egyszerre 1, 4 vagy akár 9 képet is megnézhetünk, a képek letölthetők PC-re vagy akár videokazettára is. A hozzá adott software segítségével tudjuk átszerkeszteni képeinket, és egyszerűen küldhejük el E-mail-ben őket ismerőseinknek.



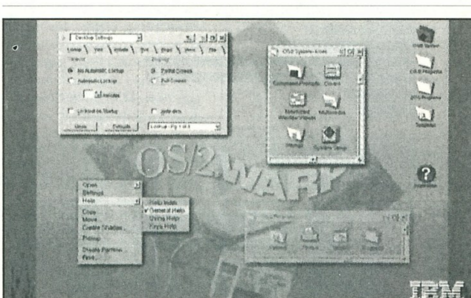
SYQUEST SYJET

Néhány hónappal ezelőtt írtunk az Iomega új 1 gigás cserélhető lemezes drive-járól a Jaz Drive-ról. Ez a kihívás természetesen nem maradhatott válasz nélkül legnagyobb konkurrense, a SyQuest részéről. A SyJet design-ja erősen hasonlít a Zip-drive-ra, azonban kapacitása 1.3 giga cartridge-onként. Lesz belőle belső E-IDE és külső SCSI változat is. A gyártó által megadott adatok sokat ígérőek: 4 GB/sec adatátviteli sebesség, 11 ms átlagos elérési idő, és az ára is fergeteges: a drive maga 1000 márka alatt lesz, míg egy 1.3 gigás kazetta ára induláskor 165 márka (készítenek hozzá 650 megás, valamivel olcsóbb kazettákat is).



THRUSTMASTER WIZZARD PINBALL CONTROLLER

A hosszú név a profi joystickjairól híres Thrustmaster cég új termékét takarja, mely egy flipper-kontroller. A két egységet a billentyűzet két oldalához kell illeszteni, rögzíteni, és már indulhat is a játék. A két egységen nagyméretű, a flipper-asztalok oldalán megszokott gombot találunk, azonban a szokásos iszonyatos erős fémgombok helyett, viszonylag gyenge mechanikájú, nagyon könnyű gombokat raktak rá. Ezek pedig se nem tartósak, se nem adják vissza a flipperasztalnál tapasztalt érzést. Ezek miatt a Thrustmaster új terméke nem igazán ajánlható, inkább csak az érdekes dolog kategóriába tartozik.



IBM WARP 4.0

Az IBM Software Company a CeBIT-en mutatta be legfontosabb új termékét, a Warp új verzióját, mely a Merlin kódnevet viseli. Az már régóta köztudott volt, hogy az új változat várhatóan ez év harmadik negyedévében kerül a boltokba. A vásár látogatói azt remélték, hogy lesz egy hivatalos beta-verzió, de arra még várni kell, ha minden igaz, mire ez az újság kapható lesz, addigra készül el. A rendszer számos újítást tartalmaz, melyek a következők:

A rendszer támogatja a Plug&Play-t, mely az installálást és a mindennapos használatot kell megkönnyítse. A már eddig is a rendszer részét képező WEB-Explorer-t Hot-Java-képességgel bővítették. Software-fejlesztők a kibővített utasításkészletnek hála programjaikat egyidejűleg fejleszthetik OS/2 és Windows 95 alá. A Developer API Extension-nek (DAPIE) köszönhetően a Windows95 hívások 75 százalékát tudja a rendszer feldolgozni. A DAPIE-DLL-ek már most benne vannak a WARP-Fixpack 17-ben, melyet minden regisztrált WArp-felhasználó megkap. Továbbá a Merlin-ben benne lesznek 3D-API-k és WIN-32S támogatás is. A felhasználói felület, a Workplace Shell az előző verzióhoz képest jelentősen át lett alakítva, és erősen emlékeztet a Windows95-re.

USB

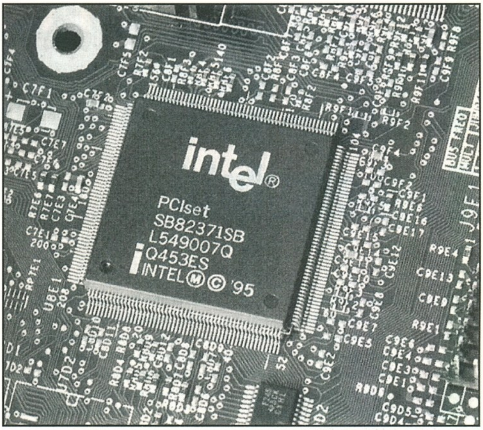
Az előző részben említettem a USB-t, most szeretném bemutatni, hogy mi is ez. A PC-k hátát a kábelrengeteg jellemzi, ennek szeretnének véget vetni a Universal Serial Bus bevezetésével.

Normál esetben a perifériák, mint a mouse, billentyűzet, joystick és modem mindegyikéhez egy-egy foglalat szükséges, és lefoglalnak egy-egy interruptot. Ezzel ellentétben a USB csak egy foglalatot és egyetlen interrupt-ot használ el.

Ez igazából nem egy Bus, hanem egy hierarchikus, fa-felépítésű elosztó. Az USB ún. HUB-okból áll, melyek erősítő és elosztó funkciót töltenek be, ezekre további HUB-ok köthetők. A USB támogatja a Plug&Play működést és maximum 127 USB-kompatibilis berendezést képes egyszerre kezelni. Az adatátviteli sebesség sajnos csak 12 MBit/sec, de ez elegendő arra, hogy szöveg, tömörített audio és video-adatok átvitelére képes legyen.

Az USB szabványba a telefont is belevették, az ehhez szükséges protokollt (Telephoning Application Programming Interface – TAPI) a Microsoft programozta. A USB perifériák foglalataira és kábeleire elkészítették a szabványt- a régi perifériák egy adapterrel csatlakoztathatóak rá.

A Microsoft és IBM ígéretet tettek, hogy operációs rendszerükbe integrálják az USB-drivereket. Az Intel és számos amerikai gyártó mellett Európában egyelőre a Philips támogatja az USB-t.



COMPAQ 120 MBYTE-FLOPPY

A Compack egy új háttértár-fajtát szeretne elterjeszteni, mellyel a lassan tízéves floppy-drive technológiát kívánja felváltani.

Az LS-120 nevű új drive felülről kompatibilis a régi floppy drive-okkal, azaz olvasni és írni is tudja a normál 3.5 collos floppykat. Ha azonban a 3M által kifejlesztett speciális lemezzel használjuk, melyek kívülről meglehetősen hasonlítanak a normál floppykra, akkor mindjárt lemezenként 120 MByte kapacitás áll rendelkezésünkre.

Az új drive-ot a Compack a 3M-mel és a Matsushitával közösen fejlesztette ki.

A fő jellemzői a következők: a nyomsűrűség 17-szer nagyobb, mint a normál lemezeken; az átlagos elérési időt is sikerült némileg csökkenteni, az eddigi 84-ről 65 ms-ra, míg az adatátviteli sebességet 60 Kb/sec-ról 565 Kb/sec-ra, azaz majdnem tízszeresére növelték; a nagyobb nyomsűrűséget úgy tudja a fej letapogatni, hogy egy lézersugár vezérli, ha pedig régi lemez van a drive-ban, akkor a lézer egyszerűen kikapcsol; a nagyobb nyomsűrűség mellett a forgási sebességet is több, mint megduplázták.

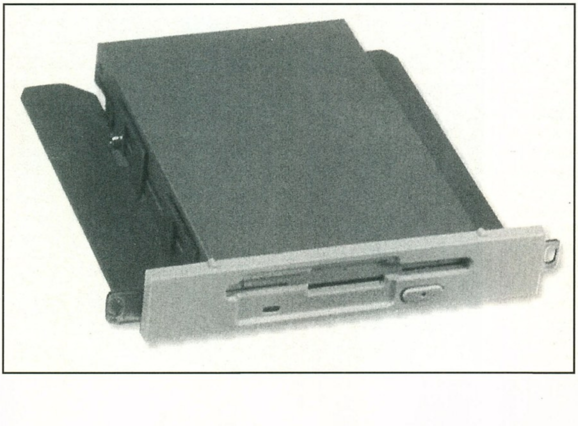
Egy fontos információ maradt még hátra, az ára: LS-120 nyitóára 20 és 30000 forint között fog mozogni, és egy lemez kb. 3-4000 forintba fog kerülni.

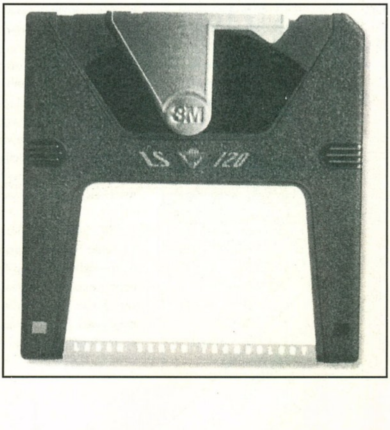
A várható megjelenés Magyarországon ez év ősze.

Charlie

INTEL TRITON-II CHIPKÉSZLET TXC

Az Intel javított a Triton-PCI chipkészletén, és két újabb modellel kívánja felváltani. A PCI-chipkészlet szervezi az adatforgalmat a rendszer elemei között. A két legfontosabb ezek közül a processzor és a memória. Ha az adatátviteli sebessége jóval nagyobb ezeknek, mint amit a Chip-készlet lehetővé tesz, akkor ezáltal lassítja a rendszert. Mára már kaphatók a 166 MHz-es Pentiumok, és a RAM elérési frekvencia is 66 MHz. A TXC jelölés egy rövidítés: Triton-II-Xcelerated Controller. Két változatban fog készülni: TXC-430VX és TXC-430HX. Közös bennük az átdolgozott PCI-to-ISA-Bridge és az új USB (Universal Serial Bus) támogatás. Az integrált cache-controller csak kizárólag Pipelined-Burst Cache-t támogat, SRAM-ot nem. Mindkettő támogatja az EDO-RAM-modulokat: a VX 128 megáig, míg a HX 512 megáig. A TXC-430VX az olcsóbbik változat, mellyel EDO-RAM mellett SDRAM-ot is használhatunk- ezzel az új memória-architektúrának köszönhetően rendkívül gyors adatátvitel érhető el. Többek között ezért is szánják ezt multimédiás alkalmazásokhoz. A 430HX-et szánják a legnagyobb teljesítményt igénylő felhasználóknak. Sajátossága, hogy támogatja a Dual-processzor üzemmódot, és 512 MByte méretű a cache-elhető terület. A másik fontos újítása a biztonsági mechanizmusok terén keresendő: a HX-be beépítettek 2-bites hibafelismerés és 1-bites hibajavítási funkciókat.





VirtualWorld
Cégbemutató

A multimédia és persze a játékprogramok felhasználása és értékesítése is nagyon nagy átalakuláson ment keresztül az elmúlt években. Mai szemmel nézve már nevetségesnek tűnik, hogy egyáltalán nem értesültünk és persze nem is vásárolhattuk meg a jobbnál jobb szoftvereket. Ma már ez teljesen másképp van, hiszen gyakorlatilag a nyugati megjelenéssel egyidőben már itthon is lehet kapni az újdonságokból. A Virtual World azon kevés cégek között van akik átvészelték az elmúlt egy év viharait és buktatóit, úgy hogy még a feljődésre is jutott erejükből. Lássuk tehát mit is kínálhat nekünk a Virtuális Világ ma, Budapesten. (Beszélgetőpartnerünk, Erik a Virtual World egyik oszlopos tagja.)

PC GURU: Hogyan telt az elmúlt egy év?

Erik: Nehezen, de azért rengeteget fejlődtünk és kiismertük ezt a korántsem egyszerű szakmát és persze a programokat.

PC GURU: Jó helynek bizonyult az Újlaki áruház?

Erik: Tökéletesen megfelelt a hely az induláshoz, a környék és persze más területek játékosai is hamar rá szoktak, hogy nálunk keressék az újdonságokat.

PC GURU: Egyébként milyen játékok voltak eddig a nagymenők?

Erik: Nagyon vegyes volt a paletta. Sok jó program született (pl. Rebel Assault II, Wing Commander IV) azonban igazából kiemelni való program csak egy volt, mégpedig a Command & Conquer. Ezt a mai napig rengetegen keresik és persze vásárolják is. Hiába, úgy hiszem ez volt a legnépszerűbb stratégiai játék az elmúlt időszakban.

PC GURU: Programválaszték?

Erik: Szépen fejlődtünk e téren is, hiszen 350-400 program közül választhat a hozzánk betérő. Vannak itt újdonságok, régi programok és persze jól bevált bútordarabok.

PC GURU: Milyen extra szolgáltatásokat tudtok nyújtani a hozzátok betérőknek?

Erik: Az udvarias kiszolgáláson kívül (mely persze természetes), a nagyon jól bevált vidéki csomagküldő szolgálatunkat tudjuk ajánlani az érdeklődőknek. Ezen felül persze aki kéri, annak igény esetén árlistát is küldünk az éppen aktuális szoftverekről.

PC GURU: Ha valaki vásárolni szeretne nálatok, akkor milyen lehetőségei vannak?

Erik: Szintén közkedveltségnek örvend az egyhetes kipróbálási lehetőség, mely segíti abban a játékosokat, hogy eldöntsék az adott programról, hogy tetszik e nekik. Jó megoldás lehet ez arra is, ha nem biztos a vásárló abban, hogy a gépén futni fog az adott játék. Így legalább nem zsákbamacska a vásárlás. Persze az sem utolsó szempont, hogy így nem köteles megvenni senki sem egy olyan játékot, mely nem tetszik neki.

PC GURU: Mi van akkor, ha éppen olyan játékot keresnek nálatok, ami nincs raktáron?

Erik: Előjegyzést veszünk fel az újdonságokra, illetve van lehetőség, hogy bárki megrendeljen nálunk bármilyen játékot, mi igyekszünk ezt minél előbb beszerezni.

PC GURU: Problémák?

Erik: Sajnos sokan keresnek minket mindenféle CD másolással kapcsolatban, ezúton is meg szeretnénk kérni mindenkit, hogy kíméljenek meg minket ettől a nem éppen legális tevékenységtől.

PC GURU: Halljunk most a távlati tervekről!

Erik: A legutóbbi terv máris kézzelfogható, hiszen megnyílt a második üzletünk is. Helyileg Újpesten az Újpesti Centrum Áruház második emeletén található (Tel: 169-5551/61) a bolt. A megszokott színvonal persze itt is megmaradt, hasonló lesz a programválaszték is mint a másik boltban.

PC GURU: Egyéb terv?

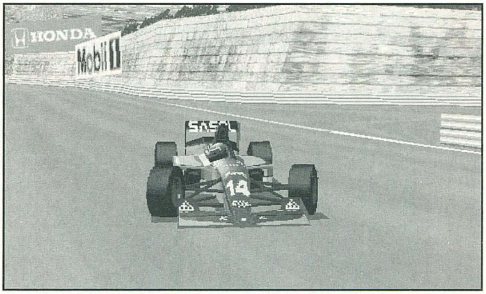
Erik: Hát van még egy-kettő, de talán erről még korai lenne beszélni.

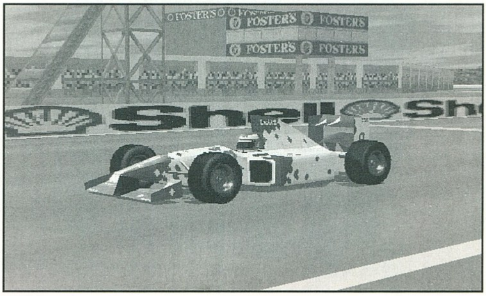
PC GURU: Egy utolsó kérdés. Melyik az a program amit Ti és a vásárlóitok már nagyon várnak?

Erik: A válasz nem lehet kérdéses, az F1GP 2-t már hónapokkal ezelőtt keresték nálunk, de mi is már nagyon várjuk a programot.

PC GURU: Köszönjük az interjút, és további sok sikert a továbbiakhoz!

Forma 1 GP 2





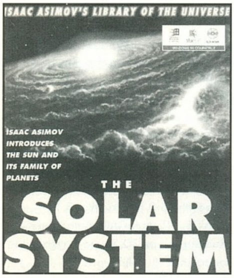
AZ ALÁBBI SZELVÉNY 1.000FT-OT ÉR BOLTJAINKBAN 10.000 FT FELETTI, ILLETVE TAGSÁGI VÁSÁRLÁSNÁL.

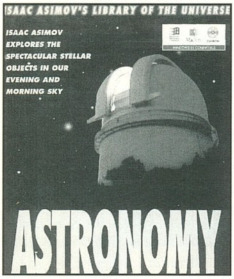
Multimédia

CD-ROM-ok

ISAAC ASIMOV'S LIBRARY OF THE UNIVERSE

A ZANE Publishing név azt hiszem egyre több embernek cseng ismerősen. Ez a kiadványuk sem marad le a többi mögött. Hat CD-s terjedelmével az információk valóságos tárháza. Gondolom a főcím alapján sejteni lehet, hogy körülbelül milyen témakörrel fogunk találkozni, ha a Duke Nukem mellett erre is szánunk





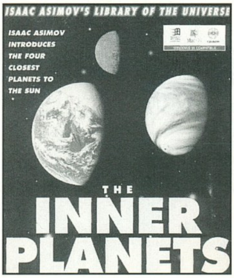
egy kis időt. Tapasztalataim szerint az installálása sem fog különösebb gondot okozni. A dobozán szó szerint ez áll: „JUST PLUG AND PLAY". Tudom, hogy ez enyhe mosolyra késztetí a többséget, de működik. Ennyit bevezetőnek, nézzünk egy kicsit a dolgok mélyére. Az anyagot hat nagyobb részre osztották, ezek a következők:

- The Solar System
- The Universe
- Astronomy
- Inner Planets
- The Outter Planets
- Space Exploration

Ezek külön-külön is használhatóak. A kezelésük szinte teljesen megegyezik, ezért erre nem térek ki mindegyiknél. Indításkor egy főmenübe jutunk. A képernyő alján található ikonokkal szinte mindent el tudunk végezni anélkül, hogy a menüben kellene keresgélnünk ezeket a funkciókat. Következzen ezekhez némi magyarázat. A bal alsó sarokban találunk egy play illetve pause gombot. A segítségükkel egy úgynevezett slide-show-t tudunk elindítani és szüneteltetni, ha egy számunkra

érdekes témakörhöz értünk. Jobbra láthatjuk az épp aktuális fejezet számát és az eltelt időt. Utána több ikon is következik, amelyek egyébként az épp aktuális fejezeten belül nyújtanak nekünk segítséget. (Fejezetet a főmenü Contents-Feature opciójával tudunk váltani.) Ezek sorrendben:

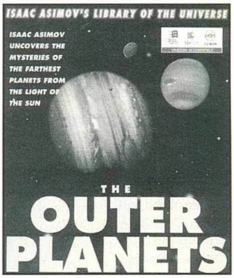
- **Kis lapocskák:** Fejezeten belüli keresés témakörök szerint válogatva.
- **Nagyító:** Egy szó keresése az egész adatállományban.
- **Kis könyvecske:** A Merriam-Webster-féle szótárat nyithatjuk meg innen.
- **Nyíl:** Visszaléphetünk vele előző ténykedésünk helyére.
- **Kalap:** Hasznos információkra lelhetünk a cég többi kiadványával kapcsolatban.
- **Jobbra/balra nyíl:** A fejezeten belül lapozgathatunk.

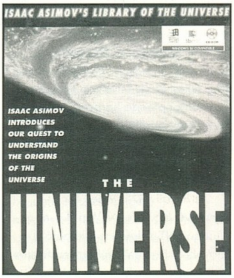


A képernyő többi részét többnyire egy kép és a hozzá tartozó szöveg tölti ki. Itt is találhatunk azonban még három ikont:

- **Nagyító:** A képet varázsolhatjuk teljes képernyőssé, majd ha ezt megtettük bevághatjuk a clipboard-ra, file-ba menthetjük vagy akár ki is nyomtathatjuk. Itt kell megemlítenem, hogy a főmenü file pontjából lehetőségünk nyílik a teljes szöveg tárolására, tetszőleges átszerkesztésére.
- **Villanykörte?:** Itt a legtekervényesebb kvízekkel ellenőrizhetjük, hogy ténylegesen mennyit sikerült megjegyeznünk/értenünk ebből a hatalmas anyagból.
- **Könyvek:** Az enciklopédiát tárhatjuk fel innen, ami csak a naprendszereknél több mint 100 nagyobb témakört tartalmaz. Hát, lehet próbálkozni.

A progi gépigénye sem égbekiáltó. Megelégszik egy 386-ossal és mindösszesen 4MB RAM-mal, vagy akár egy Mac-en is használhatjuk. Hát akkor nem marad más hátra, mint





hogy mindenkinek nagy kalandokat kívánjak ebben a multimédiás univerzumban.

Ant the Freelancer

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagott a KoBaK PC CD Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b Tel.: 325-0484

Pixel újdonságok

Diamond grafikus kártyák

A Diamond mindig híres volt jó minőségű videokártyáiról. Régebbi számainkban – a Pixel Multimédia Kft. segítségével – folyamatosan tájékoztatást adtunk az újabb és újabb kártyák megjelenéséről.

Most egy rövid összefoglalóval szeretnénk áttekintést nyújtani a jelen pillanatban megvásárolható Diamond Multimedia grafikus kártyákról.

STEALTH 3D 2000

Legelsőként mindig az újdonságot említi az ember. Itt van, megérkezett az Edge 3D után leginkább várt Stealth 3D 2000. A kártya az új fejlesztésű S3 Virge chipre épül, 2 MB DRAM található rajta, és természetesen PCI buszos kivitelben szállítja a Diamond.

Az új 3D-s gyorsítókártyát már több fejlesztőcég felvette a listájára – mint támogatandó hardvert –, de a kártyához kapott Win'95-ös DirectX driver segítségével minden Windows 95-ös játék ki fogja használni a kártya lehetőségeit.

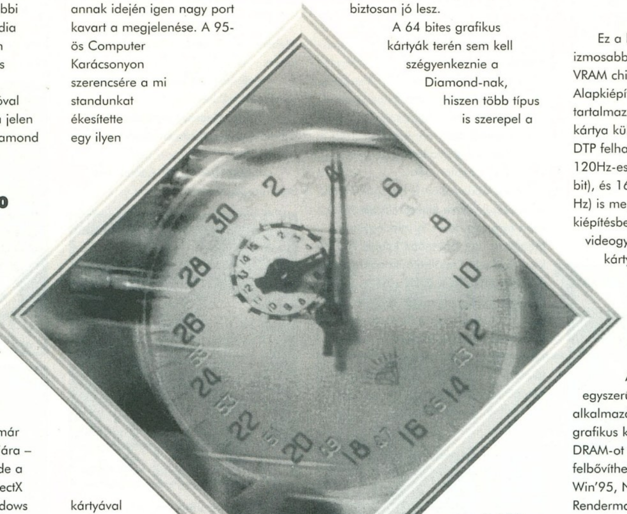
Az install CD-n Video for Windows, MS DirectX, Win 3.1-es és Windows NT-s driver is található a kártyához. Ezeken kívül egy szoftveres MPEG lejátszó is helyet kapott a CD-n, amely egy gyorsabb gépen (P100) a hardveres MPEG minőségét erőteljesen megközelíti. Ennek ellenőrzésére jónéhány MPEG file is található a lemezen.

Az S3 Virge gyorsító chip a jövő standard videokártyájának a szintjére emeli a Stealth 3D 2000-et. A kártyával szerelt demo PC a Pixel Kft. Rákóczi úti üzletében üzem közben is megtekinthető.

EDGE 3D

Bár erre a kártyára igen erős kifejezés a történelem, hiszen alig fél éve jelent meg, de azt hiszem annak idején igen nagy port kavart a megjelenése. A 95-ös Computer Karácsonyon szerencsére a mi standunkat ékesítette egy ilyen kártyával szerelt gép, amin non-stop ment a Virtua Fighter Remix. Akik látták, azok tudják, hogy mire képes egy ilyen kártya. A kártya a Sega által kifejlesztesztett nVidia chip-et használja. A chip speciális QTM (quadratic texture mapping) eljárást használ a 3D-s grafikák megjelenítésénél. További érdekesség, hogy a chip-be beépítettek egy 50 csatornás wave-table szintetizátort is. Így együtt a kártya egy komplett multimédiás hardverként funkcionál.

A szoftverfejlesztők kezdeti lelkesedése sajnos ma már alábbhagyott, de a játékok folyamatosan készülnek EDGE-re – a Sega is folyamatosan konvertálja át játékait nVidia chipre. A játékok bár nem dömpingszerűen fognak megjelenni, de ami kijön rá, az biztosan jó lesz.



A 64 bites grafikus kártyák terén sem kell szégyenkeznie a Diamond-nak, hiszen több típus is szerepel a termékskálán különböző ár-teljesítmény kategóriákban.

STEALTH 64 VIDEO 2121 (2201)

A kártya az S3 Trio 765 V+ chipjére épül, 1 MB EDO RAM-ot tartalmaz, amely 2 MB-ra bővíthető a későbbiekben. A „video" szócska a kártya nevében utal a videogyorsítási funkcióra (MPEG, Indeo, Cinepak, VideoCD). A kártyára MPEG daughterboard és TV tuner is szerelhető.

A kártya támogatja a DCI – Video for Windows közvetlen videokártya elérést is.

STEALTH 64 VIDEO 3240XL

Ez a kártya az előző kissé izmosabb testvére, az S3 Vision 968 VRAM chipjét használja. Alapkiépítésben 2 MB gyors VRAM-ot tartalmaz, ami 4 MB-ig bővíthető. A kártya különösen alkalmas CAD és DTP felhasználásokhoz, hiszen 120Hz-es képváltást (1024x768, 24 bit), és 1600x1200-as felbontást (76 Hz) is meg tud jeleníteni teljes kiépítésben. A kártya real-time videogyorsítást is tud az előző kártyához hasonlóan.

STEALTH 64 GRAPHICS 2120

A harmadik kártya az egyszerűbb, otthoni alkalmazásokhoz szánt 64 bites grafikus kártya. Alapkiépítésben 1 MB DRAM-ot tartalmaz, amely felbővíthető 2 MB-ra. Win 3.1, Win'95, NT, AutoCAD, AutoShade - Renderman és 3D Studio drivereket adnak hozzá. A kártya a kategóriájában a legjobb az ár - teljesítmény viszonyt tekintve.

A végére hagytam a lényeget: a cég tájákoztatása szerint a kártyák megvásárolhatóak csomagolás nélküli OEM változatban, az eredeti árnál jóval kedvezőbb áron.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059

AllMedia Lite

Videodigitalizáló kártya

A számítógépes professzionális videojelfeldolgozás napjainkra teljesen megszokottá vált. Az otthoni felhasználásra szánt termékek között is elég nagy a különbség, mind árban, mind teljesítményben. Az amerikai illetőségű Compumedia több éve piacon van termékeivel, amelyek leginkább az igényes minőségű amatőr, illetve félprofesszionális kategóriába sorolhatóak. A Grafix SHS Kft. jóvoltából most egy újabb kiadású Compumedia videodigitalizáló kártyát teszteltünk.

Az AllMedia Lite egy komplett NTSC/PAL videodigitalizáló kártya. 2 normál kompozit bemenettel, egy S-Video bemenettel, illetve 1 kompozit, és 1 S-Video kimenettel rendelkezik. A kártya az adatokat az ISA buszon keresztül továbbítja a VGA kártya felé, így a két kártya feature connector-ját nem kell használnunk overlay-ezésre. A legtöbb hasonló kártyánál jogosan hiányolt kompozit kimenet révén a kártya jele normál PAL/NTSC videomonitoron is nézhető. A kártya az eléggé elterjedt Motion JPEG eljárást használja, illetve gyorsítja hardveresen. A kártya a videofelvételeket .AVI formátumban tudja merevlemezre menteni. Természetesen ezeket a file-okat a kártya segítségével hardveres gyorsítással tudjuk visszajátszani.

Mielőtt elkezdenénk a kártya installálását, vessünk egy pillantást a kártyán levő 4-es DIP kapcsolósorra. Itt a kártya elérési címe és IRQ-ja állítható be. A default értékek #380, IRQ15. Ezek a beállítások az esetek többségében megfelelőek. A kártyát egy 16 bites ISA slotba kell bedugni. A vezérlőszoftver egyetlen lemezen kapott helyet, ezen megtalálható a Win 3.1-es és a Win95-ös driver is.

A kártya működéséhez elengedhetetlenül szükséges egy már felinstallált Video for Windows 1.1.

A sikeres installálás után egy új programcsoportot hoz létre a szoftver, ahol 4 ikon található. Ezek közül csak háromra lesz szükségünk. A legelső ikonnal tudjuk elindítani a Setup programot. Itt tudjuk majd a kártya portcímét és IRQ-ját beállítani. Figyelni kell, hogy a szoftveres beállítás egyezzen a kártyán levő DIP kapcsolók beállításával, ellenkező esetben nagy bizonyossággal lefagyás lesz az eredmény. (Itt egyéb beállítások is megtalálhatók: PAL/NTSC, stb)

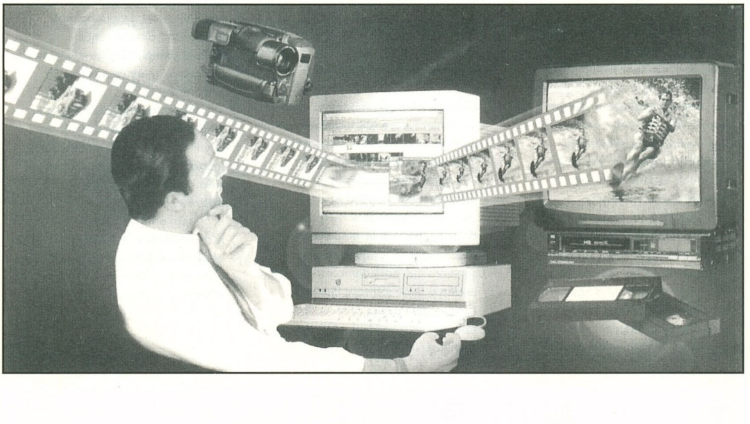
A második ikonnal az All Image képfeldolgozó programját tudjuk meghívni. Ez egy egyszerű képretusáló program. PCX, BMP, JPEG formátumú képeket tudunk vele manipulálni. Bár egy profi képfeldolgozó programmal nem veheti fel a versenyt, a célnak mindenképpen megfelel, hiszen minden olyan dolgot „tud", amire szükség van az otthoni felhasználásnál (forgatás, invertálás, tükrözés, fényesség, kontraszt, stb).

A harmadik ikon a Capture ikon. Ide klikkelve a digizõ szekcióba jutunk. Itt egy kis ablakban egy preview képet láthatunk az aktuális jelbemenetről. A menüsorban sokféle állítási lehetőséget érhetünk el (fényerő, kontraszt, színtelítettség, stb). Itt állítható be a rögzítésre váró videoanyag hossza és minimum frame-rate-je. A menüsorból indítható el az állókép ill. video digitalizálás. Ezt a „capture" szekciót az All Image programból is meghívhatjuk a menüsorban levő Capture opcióval.

Egy 10 mp-es video rögzítéséhez kb. 3-4 MB winchesterhely szükséges. Lassabb gépeken a „felvétel" ideje alatt a mozgóképet nem látjuk, mivel a processzornak nem jut ideje ezt még a képernyőn is megjelenteni. A tapasztalatok azt mutatták, hogy egy gyors 486-oson már egészen jó minőségben lehet vele digitalizálni. Ez az egészen jó minőség nálunk 1/4 képernyő méretet jelent akadozásmentes visszajátszással. A kártya állókép digitalizálása is elég jó minőségű (Frame Grabber), ez persze erősen függ a betáplált jel minőségétől (mozgóképnél kevésbé feltűnő a gyengébb minőségű jel).

A felvett videoanyagokat természetesen szerkeszthetjük is, mivel a kártyához jár az egyik (ha nem „A") legjobb videoanyag szerkesztő program, az Adobe Premiere LE verziója. A programra jellemző, hogy minden magára valamit is adó gyártó ezzel a szoftverrel szállítja a hasonló célokat szolgáló hardvertermékeit. Az Adobe Premiere szinte határtalan lehetőségeket ad a felvett videoanyagaink keverésére, effektezésére, vágására. Itt már csak a felhasználó fantáziája – és gépe winchesterkapacitása – szab határt.

SAKMAN



PCGURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Grafix SHS Kft. biztosította.

Budapest, X.
Jászberényi u. 72.
Tel.: 262-5243

Microsoft
Hírek - újdonságok

INTERNET EXPLORER

Még egy éve sincs, hogy a programmal először találkozhattunk a Plus! 95 programcsomag Internetes részében. Aztán megjelent a 2.0-ás változat, melyből tavasszal a magyar nyelvű változat is napvilágot látott (sok más nemzeti verzió mellett). A magyar verzió csak Windows 95 alá érhető el, Windows 3.1-re és Mac-re jelenleg csak angol verzió létezik (bár az év közepére ígérik a nemzeti változatokat).

A program fejlesztése azonban töretlen, az elmúlt időszakban már a 3.0-ás változat a béta verziója tölthető le a Microsoft WWW serveréről. A szinte teljesen megváltozott Internet Explorer immár egyértelműen vetélytársává vált a piac régebbi (és emiatt ismertebb) termékeinek, különösen azért, hogy sok más kisebb-nagyobb kiegészítéshez hasonlóan ezt is ingyen vehetik a felhasználók birtokukba.

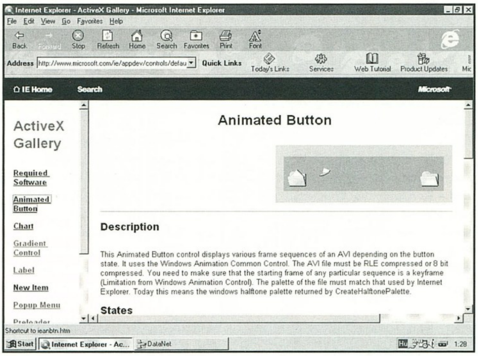
A legfontosabb újdonságok között érdemes megemlíteni a széleskörű konfigurálhatóságot. Aki a korábbi verziókban pl. proxy server beállításokkal próbálkozott, az eleinte a registry editorral gyakorlatozhatott, a 2.0-ás változatban a pedig mindössze egyetlen cím (és port szám) megadása volt lehetséges. Az új változatban egy egész ablaknyi beállítás áll a rendelkezésre, sőt mindez magából a programból is állítható.

Az általános állítási lehetőségek közül ne hagyjuk ki a letöltött oldalak és (főleg) képek cache-elésének beállítására szolgáló Advanced funkciót. A megvalósítása is érdekes, mert a „Temporary Internet Files" alatt 4 alkönyvtárt hoz létre, melyekben tárolja a file-okat. Megtekintésükre (természetesen) az Explorer szolgál (már mint, hogy melyik ULR-hez, melyik file tartozik). E béta (3.0b1) változatban kissé szabadon bánnak a cache méretével, mely alapértelmezésben a teljes disk méret 10 %-a. Ami (persze) a gyakorlatban megengedhetetlen luxus... (20-30 MB-nál többre általában nincs szükség, a mai diskek meg legalább 500-800 MB-osak...)

A beállítások között találkozhatunk az „aggódó" szülők számára készült Ratings-sal. Ennek segítségével korlátozni lehet az Internet Explorerrel megtekinthető WEB oldalakat. Az oldalak korlátozhatók a használt nyelvi stílus, a meztelenség, a szexuális tevékenység és az erőszak szerinti skálák szerint. Ez elmúlt időszak botrányai (pl. a németországi Compuserve botrány), ill. az Internet szólásszabadságát fenntartó bírói döntés után nem egy szülő szeretné, ha korlátozhatná gyermeke ilyen irányú művelődését. (Személy szerint úgy érzem, hogy hírműsorok borzalmai után, nem sok újat láthatnak az Interneten – a korlátozásra a lehetőség mindenesetre adott...)

A program indításakor a szinte teljesen átalakult kinézete, az elegánsabb és átszabhatóbb toolbar-jai hívják fel elsőként a figyelmet. Azonban nem a kezelőfelület megváltozása a legfontosabb újdonság. Az igazi változások a mélyben húzódnak meg mindaddig, amíg megfelelő oldalra nem kattintunk a barangolás során. Ilyen új dolog az ActiveX beépülése a programba.

Míg a korábbi változatban csak korlátozott animációs lehetőségek álltak rendelkezésre (egy Microsoft által definiált HTML kiterjesztésen keresztül), addig a 3.0-ás változatban akár felfelé scroll-ozodó szövegben is gyönyörködhetünk. A látványosabb oldalak kialakítását számos minta alkalmazás is segíti. A minták között szerepel a Windows 95 másolási animációja (aminated button) és még sok minden más, egészen a PowerPoint animáció lejátszó moduljáig. Egy dologban azonban biztosak lehetünk: modemes Internet kapcsolat esetén sok türelemre van szükség az ilyen alkalmazásokkal teletűzdelt oldal megtekintésekor...



Az ActiveX modulok kapcsán automatikusan letöltött és a rendszerbe beépülő software-részek dolgát egy speciális eredetellenőrző rendszer intézi. Ez a Microsoft serveren található demo modulok esetén a Root Software Publishing Credentials Agency által kiadott tanúsítványra hivatkozva kérdezi meg a felhasználót, hogy valóban beépüljön-e a rendszerbe a letöltött software.

Ha valakinek kedve van ActiveX-et tartalmazó alkalmazásokat fejleszteni, annak a rendelkezésére áll az akár on-line formában is elérhető ActiveX SDK, mindössze 12 MB letöltésébe kerül a dolog...

Már eddig is sok újdonsággal találkozhattunk, de az igazi meglepetés azonban akkor éri a barangolót, amikor pl. egy Word dokumentumot nyit meg és a Internet Explorer ablakában megjelenik a Word eszköztára. De azok, akik nem rendelkeznek az Office csomag tagjaival sincsenek kizárva az ilyen oldalak megtekintéséből, mert üzletpolitikai okokból a főbb alkalmazásokhoz (Word, Excel, PowerPoint) létezik viewer program, mely szintén ingyenes és szintén letölthető. Ezután már nem lehet semmi akadálya annak, hogy ne csak egyszerű html file-okat, hanem pl. Excel táblákat helyezzünk el a mások számára létrehozott WEB oldalakon.

Sőt! Akár általános kezelőfelületnek is használhatjuk az Internet Explorert. Ennek érdekében még a My Documents-et is befűzi a Favorites menüpont alá. (Igaz itt még nem működik minden hibátlanul.) Az Imported Bookmarks alatt meg az egyéb browser programokkal megtanított címeket látjuk visszaköszönni, nehogy a konvertálási problémák miatt ne váltsunk az Explorer-re.

Szintén az ActiveX lesz a Java megvalósítás alapja, melyről azt ígérik, hogy a leggyorsabb eddigi megvalósítás lesz. Lehetőség lesz a Java applet-ek és a ActiveX scriptek ötvözésére is.

Talán ennyi is elég lesz kedvcsinálónak. A Windows 95 változat 2.8 MB, a Windows NT változat 2.4 MB méretű file-ban tölthető le a Microsoft WWW serveréről.

(JOCO)

ELŐFIZETÉSI ÚTMUTATÓ

Előfizetni könnyű és egyszerű dolog. Nos, ez valóban így van, azonban következzen néhány tanács a kezdő előfizetőknek:

1, A legegyszerűbb mód az, ha bemegyünk a postára és kérünk a postáskisasszonytól egy **Belföldi postautalványt**.

2, A magunkkal vitt, vagy kért tollal olvashatóan beírjuk a **nevünket (feladó)**, a **PC GURU levelezési címét - PC GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765 (címzett)**, valamint az **előfizetés díját (pl. 1év - 3000 Ft)**.

2.5, Nagyon vigyázzunk arra, hogy ne más címet (pl. a szerkesztőség vagy a kiadó) írjunk a csekkre.

3, A csekk hátoldalán lévő közlemény rovatba elhelyezzük a mágikus sorokat - **PC GURU előfizetés 1996/xx számtól kezdve 1 évre**.

4, Ezután a kitöltött csekket és a megfelelő mennyiségű fizetőeszközt nyújtsuk át a postáskisasszonynak. **A visszakapott kis cetlit gondosan őrizzük meg.**

5, Menjünk haza és várjuk epekedve **az első megrendelt újságot**.

6, Ha ez nem érkezne meg, akkor **a következő lehetőségeink vannak**:

- dorgáló hangon **felhívjuk** a szerkesztőséget és **információt kérünk**
- még dorgálóbb hangon **levelet írunk**, melyhez **mellékeljük a csekk fénymásolatát**

Amennyiben nem értenénk valamit, úgy nyugodtan felhívhatjuk a szerkesztőséget.

Nos, nézzük hogy miért éri meg átvitorlázni az előfizetők táborába.

* **Pénzt spórolsz**
Kb. 600 Ft-ot, ami közel két PC GURU, három strandbeugró, 15 gombóc fagyi...

* **Ingyen lemezmelléklet**
Éves előfizetés esetén12db lemez, tele válogatott shareware programokkal!!!

* **Biztonságos** Nem kell félni, hogy lemaradsz az egyik számról, ha lejár az előfizetésed értesítünk róla, így időben meghosszabíthatod.

Jelentkezési lap a GURU Táborba

Igeeeen! Szeretnék én is a GURU Táborba jelentkezni, ezért elküldöm a kért adatokat.

Nevem:.. Címem:..

Születési idő:.. Géptípus:..

Szülő neve:..

Címe, telefonszám:..

Gépet hozok: igen nem Étkezést kérek: igen nem

Van-e valamilyen betegséged igen nem

Ha igen, akkor mi? ....

Szedsz-e gyógyszert igen nem

Ha igen, akkor mit?..

Kivel szeretnél egy faházban lenni?

....

....

Amennyiben nem vagy még 18 éves, ide egy szülői beleegyező aláírás kell:

....

Szülői aláírás

Egyéni kívánságok: ....

....

Budapest CD

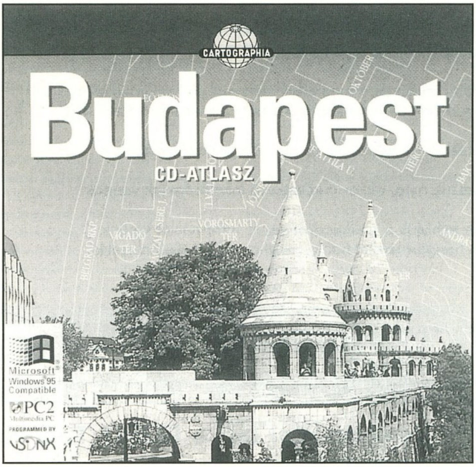
Atlasz a CD-n

Nemrégiben került a boltokba a Cartographia és a Vision-X közös kiadásában megjelent Budapest CD Atlasz. Mi is ez a termék, mit is nyújt a felhasználónak? A június 11-i sajtótájékoztatón sok kérdésre választ kaphattunk.

A Budapest CD Atlasz gyakorlatilag két termék, hiszen a CD-t egy olyan papírtérkép mellé kapjuk ajándékba, amely egy az egyben ugyanaz a színes térkép, amit eddig is bármikor megvásárolhattunk. Az extra itt az ajándék CD, amin a papírtérkép digitálisan feldolgozott változata található, vektoros formátumban.

Néhány apró dolog a fejlesztés kezdeti stádiumából. Az eredeti adatállomány AutoCAD formátumban volt elérhető, ezt elég nehezen lehetett kezelni. A különféle műveletek (mozgatás, nagyítás) akár tíz percet is igénybevettek. A legelső nagy kihívás ennek az állománynak a kezelhető formára való alakítása volt. A következő feladat a különféle operációs rendszerek alatti működés megoldása volt. A programozók elmondása szerint az sem volt kisebb feladat, hogy a CD működik Windows 3.1 (Win32s), Windows 95, és Windows NT 3.51-4.0 alatt is. Sajnos sok olyan dolog is akadt, amit idő hiánya miatt nem tudtak megoldani – mint pl. az utca keresésnél a keresett utca „megvillogtatása", stb. – de az ígéret szerint a közeljövőben sok hasonló dolog pótlása megvalósul.

Nézzük a CD-t. Már az installálás kezdetén kiderül, hogy három nyelvű (magyar, angol, német), tehát nem csak a magyar anyanyelvűek tudják haszonnal forgatni. Frissíthető adatbázist tartalmaz, a változásokat a későbbiekben floppylemezes update-ekkel lehet megvalósítani. Csak ha a változások nagyon nagy mértékűek, akkor kerül sor új CD kiadására.



A térkép a vektoros formátumnak köszönhetően szabadon nagyítható-kicsinyíthető. A felhasználó által kiválasztott szempontok szerint un. layer-ek (fóliák) fektethetők a térképre. Ezek a fóliák előre definiáltak (utak, vizek, objektumok, stb.). A későbbiekben sokféle fóliaszettet lehet majd a rendszerhez update-ni.

A térképen sok helyen kis ikonok találhatók. Ezek az un. objektumok. Nem egyértelműen nevezetességeket jelölnek, hiszen megtalálhatóak itt a nagyobb bevásárlóközpontok, a rendőrkapitányságok, és benzinkutak is. Egy ilyen ikonra klikkelve egy rövid szöveges info-t is kapunk az adott objektumról. Ez az info néha csak az objektum címét takarja, nevezetesség esetén viszont bővebb információt is kapunk, plusz kép (képek), illetve néha video is kíséri a szöveges információt.

A menüsorból lehívható az objektum és utca keresése funkció, amely elengedhetetlen része egy ilyen felhasználásnak. A kereséskor a program a keresett objektum, vagy utca helyére ugrik. Ez egy jól behatárolható és áttekinthető nagyítást jelent, ahol persze meg kell keresnünk az adott dolgot. Az általános vélemény szerint még mindig jobb, mint a papírtérképen keresgélni egy 20 m-es utcát a G8-as mezőben.

Milyen gépre lesz szüksége a leendő felhasználónak az alkalmazás futtatásához? Az ajánlott konfiguráció Pentium 90, 16 MB RAM, gyors Windows gyorsítós videokártya (1024x768, 24 bit), 4X CD-ROM meghajtó. Persze a program futását egy jóval gyengébb gépen próbáltuk ki (486DX2-50, 8MB RAM, WIN 3.11), és az általános vélemény szerint egészen tűrhető volt a sebessége. A különféle számítási műveletek (nagyítás-kicsinyítés) a tesztgépen kb. 10-30 mp. alatt futottak le, míg a sajtótájékoztató bemutató gépén ez az idő kb. 5-10 mp. volt (Pentium90, 16 MB RAM). A teljes képernyő kirajzolásának ideje persze erősen függ a megjelenítendő objektumok számától is. A fejlesztők elmondása szerint a kezelőprogram sebessége legjobban az elérhető RAM méretétől függ.

A kezelőprogram – GeoMap 1.0 – teljesen 32 bites struktúrájú, gyakorlatilag bármilyen térképet (adatállományt) rá lehet tölteni. A távlati tervekben felvetődött sok dolog, többek között tervbe van véve Magyarország és Európa térképeinek megjelentetése.

A fejlesztés során felvetődött egy olyan téma is, amely egy térképet létrehozó és kezelő program kiadását célozza meg. Ugyanis ez a rendszer gyakorlatilag készen áll – ezzel készült a Budapest CD Atlasz. Ennek a megjelentetése leginkább a jelen pillanatban elérhető rendszerek teljesítményét és árát tekintve lesz nagy dobás, ugyanis lehet jó térképészeti szoftvert vásárolni, csak ezeknek az ára egy kissé borsos. A GeoMap fejlesztőrendszer gyakorlatilag bármelyikkel fel fogja tudni venni a versenyt, főként az ár-teljesítmény arány alapján. A komplett térképészeti fejlesztőrendszer rövid időn belül kereskedelmi forgalomba kerül.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Cartographia Ltd. biztosította.
1049 Budapest, Bosnyák tér 5.
Tel.: 163-4412
Fax: 163-4639

COMPFAIR 96

9. Nemzetközi Számítástechnikai és Telekommunikációs Szakkiállítás és Vásár

Budapest, 1996. október 22-26
Budapesti Vásárközpont

Témacsoportok:

hardver, szoftver, hálózatok, nemzetközi adatbázisok, telekommunikáció, kiegészítők, computer design, **multimédia**, szórakoztató elektronika, államigazgatási informatika, nyílt rendszerek, automatikus azonosítás, oktatás, irodatechnika, irodabútorok, szakkiadványok, kereskedelem, INTERNET FALU és OPEN SHOW.

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI, IRODATECHNIKAI ÉS SZÓRAKOZTATÓ ELEKTRONIKAI TERMÉKEK VÁSÁRA A **COMPFAIR** ÁRUHÁZÁBAN

Kiállítói helyválasztás jelentkezési sorrendben!

Rendező:

COMPEXPO Számítástechnikai, Rendezvényszervező és Kereskedelmi Kft.

COMPEXPO

1053 Budapest, Kálvin tér 5.
Telefon: 117-6760, 117-1933
Fax: 117-0436

WANEK STUDIO

Budapest, VIII. Kálvária tér 7.
Tel.: 1340-183, 2699-300/3092
Debrecen, Vár u. 10. Tel.: (52) 319-553

486-os 4Mb RAM, EIDE+VLB, T9000 (512Kb), 1.44Mb FDD, Mini torony, USA/HUN billentyűzet, 14" MTC LR/NI COLOR SVGA

VLB EIDE	WB. cache 640 MB	WB. cache 850 MB	WB. cache 1 GB
80 MHz	86010	88110	91310
100 MHz	87900	90000	93200
120 MHz	90400	92500	95700
133 MHz	89600	91700	94900

2800

PCI 256 c. EIDE	640 MB	850 MB	1 GB
80 MHz	88810	90910	94110
100 MHz	90700	92800	96000
120 MHz	93200	95300	98500
133 MHz	92400	94500	97700

586-os 8Mb RAM, S3 TRIO 64 PCI 1MB(2MB), 1.44Mb FDD, EIDE+, Mini torony, USA/HUN billentyűzet, 14" MTC LR/NI color monitor

	640 MB HDD	850 MB HDD	1 GB HDD	1.3 GB HDD
P75 AM	111420	113520	116720	118220
P90 AM	116568	118668	121868	123368
P100	119980	122080	125280	126780
P120	128580	130680	133880	135380
P133	138180	140280	143480	144980

GAMELAND PC CD SHOP

DÉL-PEST ELSŐ CD-ROM KLUBJA

AZ ERZSÉBETI CSILIBEN

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. Tel: 283-0230 / 36

Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:

- az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
- barátoddal akár hálózatban is játszhatsz (Doom)
- CD vásárlás esetén **min. 10%** kedvezményt kapsz
- az ár 10%-áért egy hétig birtokolhatod a CD-t, és hozzászoktathatod szüleidet a megvásárlás gondolatához
- ingyenes tájékoztatót kapsz az újdonságokról

Figyeld akciós ajánlatainkat!

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat : 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon/Fax: 164-05-79 és 251-7916
Fax: 184-22-49 és 183-67-92
Rádiótel.: 06-20-344-391

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tõl!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32 CSP
Discovery Kit
Gravis Ultrasound ACE
Gravis Ultra Sound Max és Plug and Play Pro II
Miss Melody Stereo hangkártya

CD DRIVE-K: *- 2x-es,4x-es,5x-ös,6x-os,8x-os sebességű CD drive-k*
- Külső és belső
- At, SCSI és saját vezérlős
*- Típusok: * ACER*
** SONY*
** HITACHI*
** CREATIVE*
** PANASONIC*
** TOSHIBA*
** NEC*
** PIONEER*
** MITSUMI*
** SANYO*

HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 120 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS 800,- +ÁFA
anyagár nélkül!
Audio CD írásnál a digitalizálás díja 40 Ft + Áfa / perc
RÖVID HATÁRIDŐ!
MEGBÍZHATÓ MINŐSÉG!

Panasonic, Creative 4x-es IDE CD ROM	7.200,-
Sony 4x-es SCI CD	19.600,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.400,-
28800 MWAVE 28800 Fax-Modem +16 bit hangkártya + üzenetrögzítő	4.800,- 23.600,-
850 MB Quantum IDE Winchester	22.600,-
4 MB/32 bites RAM modul	4.640,-
8 MB/32 bites RAM modul	7.920,-
AMD DX4/133 MHz Processzor	6.400,-
GRAVIS ULTRA SOUND OEM !!!!!!!!!!!!!!!!	10.400,-
VIDEO STREAMER ! ! ! 1 180 perces videokazettára Long Play-ben 3000 MByte adatot tárol	13.600,-

Újdonság !

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471#Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium 200-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körü szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

Négyszeres sebességű CD drive	6.960,-Ft
Hangszóró 2 x 7W, adapterrel	2.980,-Ft
Sound Blaster 16IDE OEM	12.992,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100	18.620,-Ft
VIDEO GALAXY GAMMA kártya (TV, Video input)	39.600,-Ft
GRAVIS Ultrasound Classic kártya OEM AKCIÓS	11.900,-Ft
GRAVIS Analog joystick	3.940,-Ft
GRAVIS Thunderbird joystick	8.800,-Ft
GRAVIS Phoenix joystick AKCIÓS	11.900,-Ft

Ajánlat a legújabb CD-kből

CYBERIA 2	3.500,-Ft
C&C COVERT OPERATION	3.250,-Ft
CEASAR 2	6.900,-Ft
DESCENT	6.600,-Ft
MANUAL KARTS	4.300,-Ft
FIFA SOCCER '96 (JC)	6.600,-Ft
WARCRAFT 2 BEYOND	3.100,-Ft
WING COMMANDER 4	7.700,-Ft
PINBALL 3D VCR	4.900,-Ft
TOP GUN	6.600,-Ft
250 WIN '95 GAMES	1.300,-Ft
300 WIN '95 PROGRAMS	1.300,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ ®

Értékesítés:
1089 Budapest, Golgota u. 6. Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a. Tel/Fax: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5. Tel/Fax: 351-3192

Internet

WWW új generáció operációs rendszere?

A korábbi írásokban sok minden elméleti és a legutóbbi számban némi gyakorlati dologról is esett szó, de vitathatatlanul a legnépszerűbb internetes alkalmazásnak manapság a WWW számít.

Persze e népszerűség mögött több dolog rejlik, a felhasználók számára a legvonzóbb dolgok egyike a grafikus felület, mely felüdülés a korábbi karakteres alkalmazásokkal szemben. Persze a grafikus felület nagy üzlet a cégeknek is, gondoljunk akár az Internet szolgáltatókra (nagyobb forgalom, nagyobb népszerűség), akár a browser programok előállítóira. Nem oly régen a két közismert program létezett, a Mosaic és a Netscape. Ma lassan nem lesz olyan jelentős software cég, amely nem mellékel saját grafikus browser programot a TCP/IP csomagja mellé (Quarterdeck, FTP, Delrina, Netmanage stb.).

E verseny egy dologra ösztönzi a gyártókat, havonta újabbnál-újabb változatokat kihozni a saját termékükből, melybe néhány olyan szolgáltatást is be kell építeni, melyet a konkurencia terméke nem ismer. És ha ez nem elég, akkor saját server software-et kell kiadni, mely – saját, ill. meglehetősen hiteles külső tanácsadó cégek véleménye szerint – legalább 50 %-kal jobb valamelyik fontos jellemzőjében mint a versenytársé. Ha még mindig nem dőlt el a verseny, akkor nincs más hátra, szidni kell az „ellenséget" – hátha segít. Az elmúlt időszakban tanúi lehettünk ennek a folyamatnak.

Alig múlt két éve, hogy megalakult a Netscape (igaz akkor még Mosaic Communications Corporation volt a neve). 1994 októberében jelent meg a Netscape navigátor első béta verziója. A cég tavaly már az egyik legnagyobb tőzsdei sikernek számított, mivel nyáron 3.5, ősszel 5 millió részvényét jegyezhették a tőzsdén. Szerencsére a cég üzletpolitikájához tartozik, hogy az oktatási és kutatóintézetek, továbbá a magánemberek szabadon használhatják a programjaikat. Ellenben a vállalatoknak, vállalkozásoknak meg kell vásárolniuk a programot, ha nem akarnak jogsértést elkövetni. Egyetlen kedvezmény maradt a részükre, 90 napig díjmentesen használhatják a programot és az alatt eldönthetik, hogy valóban megéri-e számukra a befektetés...

A másik immár jelentős tényezővé előlépett cég a Microsoft. Tavaly még nem láttak nagy üzletet az Internetben, bizonyság rá, hogy lelkesen szervezték saját információ szolgáltató hálózatukat, az MSN-t. A bekövetkezett Internet-bumm hatására azóta gyökeresen megváltozott a hozzáállásuk: termékeik ingyenesen állnak az Internet felhasználók részére. Bár az Internet Explorer tudása – egyes vélemények szerint – összegezve elmarad a Netscape mögött, vannak dolgok, melyben túllép a vetélytárson. És az üzletpolitika a server oldalon is erős: az MS Information Server szintén ingyenes (igaz Windows NT kell a futtatásához), sőt szerkesztő programokat is a felhasználók rendelkezésére bocsátanak (pl. Internet Assistant for Word).

A verseny említett „havonta új verziót" módszerének épp a legutóbbi időkben is a tanúi lehetünk, szinte egyszerre jelent meg a Netscape és az Internet Explorer legújabb változat, mely már a 3.0-ás verzió számot viseli. Igaz jelenleg még mindkettő csak béta változatban hozzáférhető, de a 2.0-ás változat béta verzióinak megjelenési üteméből következtetve hamarosan várhatók a végleges változatok is (legkésőbb őszre biztosan). A változatok sokszínűségében a Netscape némileg önmagával is versenyzik: a jelenlegi véglegesnek (nem bétának) számító 2.02-es változatból is létezik egy Gold változat is, mely szerkesztési lehetőségekkel is rendelkezik

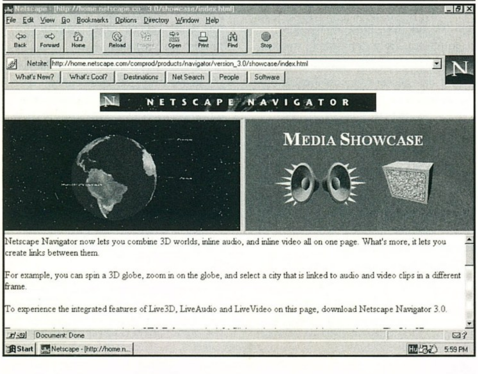
(JOCO)

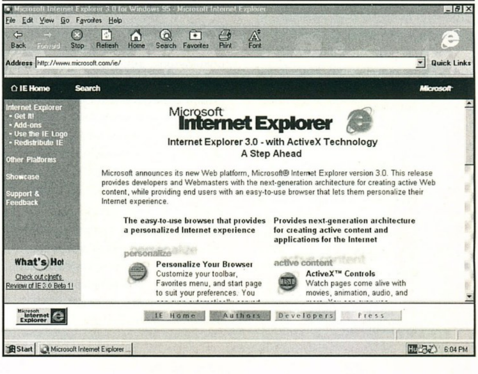
NETSCAPE 3.0

- LiveAudio
- LiveVideo
- LiveConnect
- Live 3D
- Java és Javascript kiterjesztések
- CoolTalk
- bővített security
- QuickTime
- új HTML lehetőségek (táblázat háttérszínek)

INTERNET EXPLORER 3.0

- átszabhatóság, konfigurálhatóság
- ActiveX támogatás
- támogatja a tartalom kategória osztályozását (köszönhetően az elmúlt időszakokban bekövetkezett pornóképek miatti botrányoknak)
- leggyorsabb Java megvalósítás
- Internet alapú konferenciák (whiteboard, chat, file átvitel)
- új HTML lehetőségek (stíluslapok, frame-ek, táblák)
- Mail, News
- titkosítási funkciók
- multilanguage támogatás





Assembly

Rendezés

Csao mindenki!

Ha valaki még nem tud rendezni a múltkori cikk óta, hát majd most ráérez az ízére. Ugyebár ahhoz, hogy a poligonjaink megfelelő sorrendben kerüljenek a képernyőre, szükség van egy meglehetősen gyors rendező rutinra. Hogyan is érdemes ezt megcsinálni?

A legegyszerűbbet – a buborékos rendezést – akár az elején el is dobhatjuk, mert minél nagyobb mennyiségű ponttal dolgozunk, annál lassabb lesz. Ezen csak úgy tudunk valamelyest gyorsítani, ha indexekkel dolgozunk. Az ötlet nagyon egyszerű: gondolatban megsorszámozzuk a poligonokat (pl. 200 poligon esetén 0-199-ig), majd leírjuk egy táblázatba. Ezután, a háromszög három csúcsának Z koordinátáit átlagoljuk, ezáltal kapunk egy ugyanolyan hosszú, második táblázatot. Ezen értékek szerint rendezünk, viszont a SORSZÁMOKAT CSERÉLGETJÜK!

Máris megtakarítottunk egy csomó felesleges írási-olvasási műveletet. Igaz ugyan, hogy ebben az esetben több memória kell, de ezen sokféleképpen lehet segíteni – erről majd talán néhány számmal később esik szó.

Na most ugye ott a buborékos rendezés, az annyit csinál, hogy fogja a rendezésre váró adathalom legelső elemét, majd elkezdi összehasonlítgatni a többivel. Ha talál egy, a feltételek szerint eltérő elemet (jelen esetben egy nála kisebb értéket), akkor megcseréli őket. Ezt addig folytatja az első taggal, amíg ő nem lesz a lehető legkisebb eleme a tömbnek. Ezután a második elemtől kezdve megy végig a táblázaton (természetesen az első elem kihagyásával), így e folyamat addig ismétlődik, amíg el nem érjük a „rendezettség állapotát".

Nos, tömören ennyi a buborékokról, most jön a keményebb dió. A QuickSort – mint neve is mutatja – gyors. Sokkal gyorsabb az előző módszernél nagy elemszám esetén, mert nem megy végig ugyanazokon az értékeken annyiszor. Ez a következőképp működik: Képzeljünk el egy tömböt. Például úgy, hogy sok kis kocka van egymás mellett és a bal szélsőnek kellene tartalmazni a legkisebb számot, a jobb szélsőnek pedig a legnagyobbat. Hasonlítsuk össze a bal szélső és a jobb szélső kocka tartalmát. Ha nem jó a sorrendjük (magyarul a nagyobb van előrébb, nem a kisebb), megcseréljük őket. Itt két eset lehetséges:

1., Ha jó volt a sorrend, BALRÓL lépünk egy kockát és ezt hasonlítjuk az előbbi jobbos kockához.

2., Ha nem, fordítva cselekszünk – a csere után jobbról lépünk egyet lefelé és a bal oldali kockával hasonlítunk.

Ezt addig folytatjuk, amíg a két kezünk nem találkozik a nagy cserélgetésben. Ezután fogjuk magunkat és kettéosztjuk a kockahegyet, vagyis a találkozási ponttól balra lévő kockák fogják alkotni az egyik új tömböt, a jobb oldaliak pedig a másikat. Aztán ezeket is elkezdjük az fentiek szerint rendezgetni és addig-addig pakolászunk, amíg el nem kopnak a kezeink, azazhogy már nem lehet tovább osztogatni a kockákat.

Na, most látom a felém ívelt kérdőjeleket, hogy a fenébe' lehet ezt lekódolni. A megoldás a rekurzió, vagyis az önmagát hívó program. Ez így elsőre elég undorítónak tűnhet, pedig nem olyan vészes. Jelen esetben a rendező algoritmusnak kell önmagát kétszer meghívnia akkor, amikor az a bizonyos kettéosztás megtörténik, mégpedig olymódon, hogy a következő rendezés első és utolsó elemei a szétosztás szerint változzanak meg. A következőkre kell nagyon odafigyelni:

1. MINDEN fontos változót és regisztert rakjunk el, amikor meghívja önmagát a rutin.

2. Természetesen visszatérésnél ezeket adja is vissza.

3. Figyeljünk oda, milyen számlálót, változót melyik regiszterbe tesszük.

4. Pontosan határozzuk meg azokat a feltételeket, amelyek esetén a rutin visszatér. (Ellenkező esetben keményre fagyhat az egész...)

Itt is használjuk ki az indexes módszert, így értékes regisztereket – ezáltal rettentő sok időt megspórolhatunk. Ezután már csak annyi a dolgunk, hogy a kiszínezett háromszögeinket hátulról előre kipakoljuk a képernyőre.

Ha minden működik, akkor már tök jó, de van még egy gyorsítási lehetőség. Ugyanis mindig van egy csomó olyan poligon, ami feleslegesen kerül kirajzolásra.

Ezek azok, amik az aktuális pozícióban NEM FELÉNK néznek. Ezeket egyszerűen ki lehet hagyni némi előzetes számítás elvégzésével.

Miről is dumálok már megint? Mondjuk vegyük úgy, hogy egy poligonnak csak egy látható oldala van. Ha egy ilyen lapot elkezdünk forgatni, egy ideig nem látjuk, amikor felénk fordul a látható része, akkor viszont az egészet megsasolhatjuk.

Az egyetlen bökkenő: hogy hogyan döntjük el, mikor melyik van „felénk fordulva".

Hát lássuk csak – számoljuk ki (Még természetesen mindennemű forgatás meg ilyesmi előtt. Ja és csak egyszer kell ezt megtenni!) a poligonok, vagyis síklapok normálvektorait. (Gyerünk már, nem olyan nehéz az, suliban tanultátok már! Meg ha nem, egyébként sem vészes...néhány szorzásról van csak szó!) Ezeknek a normálvektoroknak van egy-két jó tulajdonságuk:

1. Mindig merőlegesek az adott síklapra – végül is azért normálvektorok.

2. Az irányukat (ami az 1. pontban említettek miatt csak kétfajta lehet) a poligon körüljárási iránya határozza meg. Ugyanis mivel egy síkon elhelyezkedő – és ezáltal immár poligont alkotó – három pontból számoltuk ki, ezeknek a pontoknak az összekötési sorrendje változhat.

Ez utóbbi szerint, ha a pontok egymáshoz képest jó sorrendben vannak, akkor a poligonról egyértelműen eldönthető lesz, hogy az aktuális mozzanatnál felénk néz e, vagy sem. Ha nem, hát ki sem kell rajzolni. Elegendő ezeket a normálvektorokat az elején kiszámolni és eltárolni (minden poligonra jut egy) és fázisonként együtt forgatni a pontokkal – ezután már csak az elforgatott vektorok Z koordinátájának előjele fogja meghatározni, hogy az adott poligon merre „néz".

Na ez az a pont, ahol az ember kezdi megérteni, miért csinál mindenki pörgő-forgó alakzatokat, ezzel bizonyítva, hogy ő mennyire nagy ász a szakmában. Van még más is, de azokról majd legközelebb, ha nem haragszotok...

És most egy kicsit más. Már lassan fél éve indult a cikksorozat és még egy árva véleményt nem kaptam tőletek. A Fido- illetve Internet címeim élnek, kérlek benneteket, hogy eresszetek meg vagy felém, vagy a GURU felé néhány ilyen, khmmm... szóval... reakciót, hogy azért tudjam, mi érdekel benneteket, vagy éppen szükség van e erre az egészre.

tmt/BioHazard
Fido: 2:371/5.99
E-mail: tmt@p99.ado.fido.hu

PC Ovi

Szótár mindenkinek I.

Szép lassan kezdünk nagy bajban lenni, ha arról van szó, hogy mit is fogunk írni a PC-Oviba. Annak idején persze lelkesen megszavaztuk a rovatot, mondván, hogy annyi minden van amiről kezdőszinten, okos dolgokat lehet akár havi egy oldal keretében is mondani. Aztán teltek-múltak a számok és rájöttünk, hogy rengeteg dologról már „régen" is írtunk, a másik pedig, hogy a többi komoly rovatban, illetve a melléklet oldalakon szép sorjában „lövöldözik le" a Pc Ovi potenciális témáit. Két számmal ezelőtt saját kérésre beszámoltam a PC vásárlási tapasztalataimról, gondolván, segítek azoknak akik hasonló cipőben járnak vagy fognak járni. Ezzel nem számítottam rosszul, hiszen számos visszajelzés érkezett a leírtakra, ahol tudtunk segítettünk is a problémákon. El is érkeztünk a mai számhoz, amire utolsó pillanatban eszembe jutott egy régi kellemetlen élményem. Amikor bekerültem a GURU-ba, sokszor néztem értetlenül, ahogyan a többiek egymás között beszéltek mindenféle szakzsargonokat használva. Mára szerencsére megváltozott a helyzet, többé-kevésbé ezek egy része rám is „rámragadt". Arra gondoltam csinálunk egy lexikonszerű oldalt, amin felületesen ismertetjük a leggyakrabban használt szakzsargonokat. Ezzel elkerülhetjük, hogy kényelmetlen helyzetbe kerüljünk olyan emberekkel kapcsolatban, akik szintén nem sokat értenek a számítástechnikához vagy a játékokhoz, ellenben idegen szavak egész kis repertoáljával rendelkeznek, hatékonyan „dobálózva" vele a beszélgetésekben. Azt írtam, hogy felületesen, ezen ne lepődjön meg senki, hiszen minden egyes kifejezésről jó esetben is oldalakat lehetne megtölteni, nekünk azonban egyelőre az a célunk, hogy egyátalán tudjátok miről is van szó, akit pedig komolyabban érdekel egy-egy téma, szakkönyvek által jobban is elmélyülhet benne. Remélem, hogy tetszik az ötlet, ha van olyan szó amit személy szerint nem ismertek, bátran ragadjatok tollat, garantálom, hogy a következő PC Oviban olvashattok róla. Következzék hát az első felvonás.

AI – Artificial Intelligence – Mesterséges intelligencia, egy komputer parancs set, vagy algoritmus, amit arra terveztek, hogy modellezze az emberi gondolkodást.

CD-i - CD interactive – A Philips által kifejlesztett CD szabvány multimédiás alkalmazásokhoz. A CD-i lemez futatásához speciális célhardware szükséges – CD-i lejátszó. Létezik hozzá játékprogram és nagyon jó minőségű digitális video film is.

CD-R – recordable – Speciális felületű aranyszínű CD, megfelelő író berendezéssel adatokat vihetünk fel rá. A felvitt adat nem törölhető, a CD csak egyszer írható. Kitűnően alkalmazható adatarchiválásra, 640Mbyte kapacitású.

Console – konzol Egy célszámítógép, ami kimondottan video-játékok futtatására alkalmas. A hardware fix, általában nem bővíthető, kontrollerrel (joypad) kezelhető. (PS-X, SATURN, NINTENDO 64, 3DO, JAGUAR, SNES, MEGADRIVE)

Gouraud shading – Egy poligon árnyékolási eljárás, melyet a kitalálójáról Henri Gouraud-ról neveztek el. A gouraud shading rutin a poligonok koordinátái alapján egy színátmenetet generál a poligon felületére.

IPX – Internet Packet Exchange – Egy hálózati protokoll, amelyet a Novell fejlesztett ki. Az adatok a számítógépek között kis „csomagok"-ban áramlanak (és nem folyamatosan), melyeknek „sorszámuk" van. A „vevő" számítógép a „sorszám" alapján rakja össze a komplett adathalmazt. Ha hiányzik valamelyik adatcsomag, akkor azt a vevő gép újra kéri az adó géptől. A hálózatos játékok nagy része támogatja az IPX szabványt (Doom, Duke3D).

ISDN – Integrated Services Digital Network – Nagy sebességű digitális „telefonvonal", melyen gyorsabban lehet adatokat továbbítani, mint egy hagyományos telefonvonalon egy 28.8-as modemmel. Egy ISDN vonal 4 érből áll. Ideálisan használható Internet-elérésre.

JPEG – Joint Photo Experts Group – Speciális, több fokozatú állóképtömörítési eljárás. A JPEG képminőség vesztéssel éri el a fantasztikus tömörítési arányt, minél jobban tömörítjük a képet, annál gyengébb lesz a minősége. Ennek ellenére a legjobb és legelterjedtebben használt állóképtömörítési eljárás.

MFLOPS – Millions of Floating Point Operations per Second – Millió lebegőpontos számítási művelet másodpercenként. Egy processzor matemetikai számítássebességét jelzi. A lebegőpontos számítások sokkal időigényesebbek, de pontosabbak is a fixpontos számításoknál. A leginkább 3D-s grafikai ábrázolások számításainál használják.

MIPS – Millions of Instructions per Second – Millió utasítás másodpercenként. A processzorok sebességének általános jelölése.

Modem/Fax modem – (MOdulátor – DEModulátor) A számítógép digitális jeleit analóg jellé alakítja, amelyet ezután telefonvonalon keresztül továbbíthatunk. A vonal másik végén levő modem ezt visszaalakítja digitális jellé. A Faxmodemmel egy szövegszerkesztőben írt levelet kinyomtatás nélkül küldhetünk el egy másik FAX készülékre, ill. faxmodemre.

Motion Capture – Egy olyan eljárás, amellyel egy tárgy mozgását lekövethetjük a 3 dimenziós térben. Legfőbb felhasználási köre emberek mozgásának lekövetése. A mozgásadatokat pl. poligonokból álló figurák mozgatásánál lehet felhasználni.

MPEG – Moving Pictures Experts Group A JPEG-hez hasonló képtömörítési eljárás, csak ez mozgóképre értendő. Az MPEG is képminőség vesztéssel járó eljárás. MPEG 1-es szabvány: 352x240 képpont, MPEG 2-es szabvány 704x576 pixel.

PCI – PCI bus – Pheripheral Component Interconnect. A PCI egy 32 bites buszrendszer PC-s platformon. Az INTEL fejlesztette ki a régi ISA-EISA buszrendszer felváltására. A PC-s felhasználás mellett ma már a Power Macintosh-ok is használják.

Polygon – 3 vagy több oldalú síkidomok, amelyekből 3D-s objektumok építhetőek fel. A 3D-s objektumok megjelenítése 2D-s formában – képernyőn – történik.

Power PC – a Motorola által kifejlesztett 32 bites RISC processzorcsalád. Az IBM PC-hez semmi köze, csak a Personal Computer rövidítés miatt kapta a nevét. Power PC processzort használnak pl. a Power Macintosh-ok.

RISC – Recuced Instruction Set Computer – Csökkentett utasításkészletű processzor. Bár a processzor utasításkészlete sokkal kisebb mint egy hagyományos CISC processzoré, de annál jóval gyorsabb is, ez által sok helyen előnyösebben alkalmazható.

Z-Buffering – Egy speciális időmegtakarító eljárás. A 3D-s poligonos grafikánál egy test 2D-s ábrázolásánál annak nem minden oldala látszik, holott a 3D-s rutin a test minden részét kiszámolja. Ez egy felesleges dolog, hiszen ha valami úgyse látszik, akkor minek kiszámolni? A Z-buffering a Z tengely irányában figyeli hogy melyek a „rejtett" poligonok, amelyeket nem kell kiszámolni, s ez által jelentős időt takarít meg a processzor számára.

Csongy & SAKMAN

Tapasztalataim
Pentium és társai

Kedves Barátaim!

Talán nem sértődik meg ezen a megszólításon az a néhány hűséges olvasó, aki figyelemmel kíséri a PC GURU tuning rovatát. Ha nem is tudok minden alkalommal új tuning tippeket adni, azért remélem, nem túl unalmas az a sok marhaság, amit itt összehordok. Mivel sorsom úgy hozta, hogy a hobbimat összekötöttem a kenyérkeresettel, sajnos kevesebb időm marad az írásra, illetve az új dolgokkal kapcsolatos mászkálásra, kérincsélésre, stb. Ne kezdjetek a sajnálattól zokogni, részvéttáviratokat fogalmazni, azért sajnálni nem kell, mert néhány érdekes dolgot talán el tudok mesélni az utóbbi időben tapasztaltakról. Tudom, hogy mindenki tele van lamer-sztorikkal, egyébként is utálom a lamerezést, ezzel az összes GURU munkatárs is így van, de mégsem tudom megállni, hogy el ne mondjak egyet, szerintem ez a fedett pályás világcsúcs. Tehát: kb. 20 éves versenyző bejön.

- Jó napot kívánok, van Önöknek Cirrus VLB videokártyájuk?

- Jó napot kívánok. Hogyne lenne, mikor van!

- Nagyszerű, nekem ugyanis van egy Tridentem, ami nem megy az alaplapomban, szeretném kicserélni a Cirrusra. (Itt kezdett a dolog gyanús lenni, hiszen köztudott, hogy a Trident nem gyors, viszont lassú, de a világon mindennel megy.)

- Semmi akadálya. Van itt egy Cirrus 5429-es, ez elég jó kis kártya.

- Mennyit kellene ráfizetnem?

- Kettőezer magyar forintokat.

- Rendben van, kérem a Cirrus.

- Tessék parancsolni.

- Köszönöm szépen, a viszontlátásra.

- Én köszönöm, a viszontlátásra. Kb. 1 óra múlva cseng az üzletben a telefon.

- Jó napot, én vagyok az, aki a Trident kártyát cserélte a Cirrusra! Csesszék meg a kártyájukat, tiszta vírus!!!!????

- Hogyan tetszik mondani, minek a micsodája vírusos?

- Bedugtam a gépbe a kártyát, erre átírta az egész DOS könyvtáramat!!!

- Drága uram, egy videokártya nem lehet vírusos, ez egy passzív eszköz, nem tud írni.

- De itt van egy számítógépes mérnök!!! barátom, aki azt mondja, hogy biztos a videokártya ramjába írták bele a vírust!

- Arany csillagom, ha a gépet kikapcsolja, akkor a memória teljesen elfelejt mindent, tehát ha a videokártya tudna is írni, akkor se lenne szerencsétlennek semmi írnivalója.

- Akkor biztos a bioszba rakták bele! Nyolcadszor teszem fel a DOS-t és mindig átírja!

- Tudja mit, hozza be a gépet, majd ellátjuk annak a csúnya vírusnak a baját!

- De már a monitorom is tiszta vírus, tele van pöttyökkel! (Ekkor esett le a tantusz! Túl gyors a VESA busz, szemetel a videokártya!)

- Mondja, van az alaplapon olyan jumper, hogy, betűzöm: wait state?

- Honnan tudjam, csak 4 mega ram van benne! (Kezdett melegem lenni) Ettől kezdve már sínen voltunk, vesa bus clock nagyobb mint 33MHz, wait state nem 0, hanem 1 és csodák csodája, eltűnt az a csúnya vírus. Mindenesetre, ha a számítógépmérnök jó barát véletlenül olvassa a GURU-t, ami szerintem ki van zárva, akkor sokszor csókoltatom.

Na ennyit a lamerezésről, ígérem, soha többet. A cikk írásának időpontjában – ma egyébként május 24-e van – figyelemreméltóan letisztult a hardvermezőny. Kezdjük a tetőn, Pentium alaplap már kizárólag csak Intel Triton chipszettel, 256kb-512kb pipeline burst cacheval, alaplapra integrált EIDE vezérlővel kapható. Tehát tulajdonképpen jósdát is nyithatnék, hiszen az első cikkek valamelyikében megjósoltam, hogy el fognak tűnni a piacról a SIS, OPTI chipszettes alaplapok. Intel Triton chipszettel dolgozik az ASUS, az ABIT – erről még lesz szó! –, a DTK. A 486-os mezőnyből csak az UMC, valamint az ALI chipszettes alaplapok maradtak a porondon, szintén integrált kontrollerrel. Az Intel leállt a 486-os gyártással, csak Pentium, illetve Pentium Pro szerepel a gyártási programban. Pesten az árak félelmetesen zuhannak.

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

Legyen mindenki számára elérhető a jó alaplap, processzor, ram, stb. Ma a P-100 ára netto 19.000-Ft, AMD 5x86-133 netto 8.500-Ft. Múlt héten egy 4Mb-os, 32 bites ram modult netto 5.900-Ft-ért vesztegettek. Az Intel Triton alapú, P-200ig hajtható alaplapok árai netto 17.000-Ft-tól netto 39.000-Ft-ig terjednek.

Megjelent a Western Digital 2.6Gb-os AT-buszos wincsije is. A Cyrix piacra dobta a 6x86-os sorozatot, ez 586 lábkompatibilis 686-os struktúrájú proci, 32kb belső cachevezérlővel, én még nem teszteltem, de valami brutális szerkezet. 6x86-133MHz, S3 Trio 64 V+ chip 2Mb EDO RAM VGA vezérlővel = 200.0 3DBench!

Az AMD is itt kopogtat az 5k86 sorozattal, de valami olyan elcseszett típusokat hoznak ki, pl. SSA/5, vagy K/5 egy órajelen belül, hogy fogalmam sincs, ez mit fog jelenteni, és mit fog tudni. A Cyrix Pesten már kapható. Ne vegyétek dicsekvésnek, de be kell számolnom személyes sikeremről is. Valamikor januárban felbukkantak az első szitázhatatlan Pentiumok. Nagyon elegáns papírdobozban laknak, tengernyi dokumentáció van hozzájuk, ezenkívül gyári hűtés teszi a dolgot teljessé. Hasukba sütve ott az IPP (IntelPentiumProcesszor), tetejükön pedig, a gyári hűtőborda mellett diszkrét kis arany 133-as szám jelzi az órajelet. Ezt hamisítsa valaki, ha tudja! No, egy szónak is száz a vége, szert tettem egy ilyen jószágra, majd jól feltuningolom, mondtam magamban. Sok időm nem volt vacakolni, de annyi bizonyos, hogy sok mindent sikerült, de felhúzni, azt nem. Hát igen, ez az új INTEL sorozat, egy dekát sem megy feljebb. Teltmúlt az idő, kezembe akadt egy kis EDO ram. Beteszem, órajel 150MHz, megy, mint az állat! Icipicit akadozik, nosza, 3.45V helyett 3.70V, kifogástalan.

Hurrá, nézzük meg 180MHz-en is, kaptam vérszemet. Elindul, BIOSZ a szivárvány minden színében villog, fagy. Nincs már mit tenni, ez is nagyon szép teljesítmény. Kezembe akad egy eredeti ABIT alaplap – ügyes kezem van, mi? – tudjátok, ez az a fajta, ahol a dobozon olyan színes pöttyök vannak, igen jó 486-os alaplapokat csinált. Mondom, a kezembe akad, próbáljuk ki ebben a procit. Tápbuherálás, itt is megvan a 3.70V, órajel 180MHz, EMS, XMS, Windows, megy minden hibátlanul. Elönt a hangyasereg, 200MHz, elindul, fagy, így maradt tehát a 180MHz. Tanulság: soha nem szabad feladni, érdemes próbálkozni minden variációban, ha a Te alaplapodban nem megy, próbáld meg a haverodéban, stb. Upgradeltem a jó öreg ARK LOGIC 2000 videokártyámat is. A Diamond és a Spea cégek egyesültek, és a frigyből

született egy SPEA V7 MIRAGE VIDEO nevezetű videokártya.

S3 TRIO64 V+ a chip, és 2MB EDO ram lakik rajta. DOS-ban ugyanolyan jó, mint az ARK, de Windows alatt kb. ötször gyorsabb, remek MPEG támogatással.GURUS barátaim megbíznak általában rendkívül elfogult véleményemben, és egy nagyon igényes olvasót irányítottak hozzám. Pénz nem számít, a legjobb gépet kell összerakni. Hogy fájdítsam a szíveteket, elmesélem. A legújabb Intel Triton alaplap, DTK gyártmány, 512kb burst cache, Pentium 166, ARK LOGIC 2000 videovezérlővel. Felmerült az ötlet, nem lehetne-e kicsit feljebb húzni a dolgot.

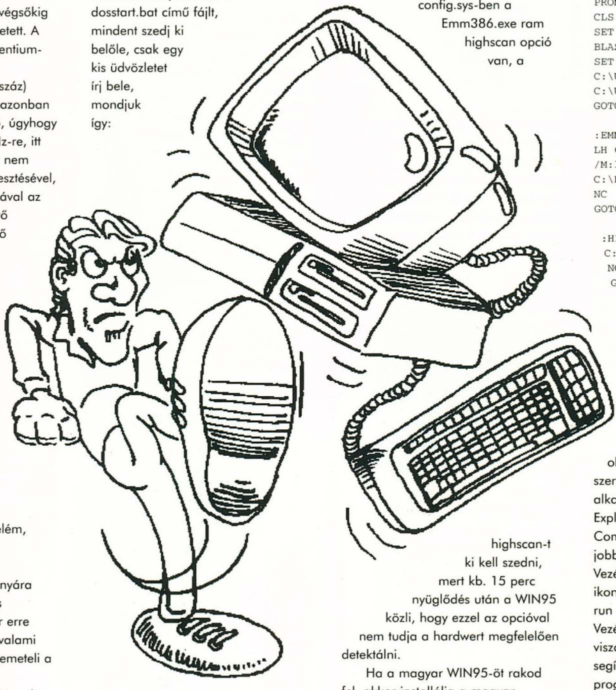
Nem csigázom tovább végsőkig kihasznált türelmeteket. Lehetett. A dobozos, tehát nem OEM Pentium-166 gyönyörűen működött alapbeállításban 200 (kettőszáz) MHz-en, bizonyos idő után azonban kisebb problémák álltak elő, úgyhogy vissza kellett állítani 180MHz-re, itt kifogástalanul működik. Ha nem járna az alaplap garanciavesztésével, a táp kismértékű tuningolásával az üzembiztos 200MHz elérhető lenne. A tulajdonos – érthető módon – ehhez nem járult hozzá, így maradt a keserű 180Mhz. Tapasztalat: a dobozos Pentium ezek szerint tuningolható, az OEM ezek szerint nem, mert egy másik barátom által vásárolt nem dobozos P-133 egy centivel sem volt hajlandó gyorsabban menni. Ha van hasonló tapasztalatotok, kérlek, osszátok meg velem.

Köpjetek le, rúgjatok belém, sújtson az olvasók átka, de feltettem a Windows95-öt. Kénytelen voltam, mert bizonyára tudjátok, csaknem az összes homoszexuális programgyár erre fejleszti az új stuffokat. Hát valami gusztustalan, ahogy összeszemeteli a wincsit, a logo is rút, szóval elkezdtem vele foglalkozni. No tehát, ha azt akarod, hogy ne rögtön a 95 induljon, nem kell a logo, normális boot-menüt akarsz, tehát legyen olyan minden, mint a régi szép 6.2-es DOS időkben, akkor tedd a következőket. Az Msdos.sys fájlról szedd le a read-only attributumot, és irogass bele egy kicsit, valahogy így:

```
[Paths]UninstallDir=C:\
WinDir=C:\WINDOWS
WinBootDir=C:\WINDOWS
HostWinBootDrv=C

[Options];
BootMenu=1
BootMulti=1
BootGUI=0
Network=0
Logo=0;
;The following lines are
required for compatibility with
other programs.
```

Állítsd vissza a read-only attributumot. A többi maradhat. Csak a config.dos, és autoexec.dos fájlokat hagyd meg, és szerkeszd úgy őket, ahogy már megszoktad. Nevezd át .sys-nek, és .bat-nak, nézd meg, mit REM-elt ki a Windows install, ezeket állítsd vissza. Keresd meg a Windows könyvtárban a dosstart.bat című fájlt, mindent szedj ki belőle, csak egy kis üdvözletet írj bele, mondjuk így:



```
@Echo off
Echo Welcome In The Good Old
Dos!
```

Ezzel készen is vagy. Tapasztalataim szerint minden program megy a 7.0 DOS alatt, semmi gondom sem volt eddig, úgyhogy a WIN95-tel letöröltettem az uninstall lehetőséget. Ezzel lehet kb. 15Mb vincsihelyet nyerni, mert a 95 egy kb. ekkora rejtett fájlban tárolja az előző DOS verziót. Minden elérhető régebbi programot kipróbáltam, még turbo debuggert, 1987-es dbase-t, minden ment rendesen. Installálás előtt érdemes egy rövid konfigot csinálni a múlti helyett, pl.:

```
SWITCHES=/F
LASTDRIVE=Z
SET PATH=
C:\WINDOWS;C:\;C:\DOS;C:\NU;
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
FILES=50
BUFFERS=30 DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
RAMDEVICEHIGH=C:\DOS\CD\VIDE-
CDD.SYS /D:SONY
```

Ugyanilyen legyen az autoexec.bat is. Ha a config.sys-ben a Emm386.exe ram highscan opció van, a highscan-t ki kell szedni, mert kb. 15 perc nyüglődés után a WIN95 közli, hogy ezzel az opcióval nem tudja a hardwert megfelelően detektálni.

Ha a magyar WIN95-öt rakod fel, akkor installálja a magyar kódlapot, ezeket ki kell szedni a config.sys-ből, és az autoexec.bat-ból.

Ha felinstalláltad a nyüvest, akkor lehet multi-boot konfigot csinálni, megmutatom az enyémet:

```
[COMMON]
SWITCHES=/F
LASTDRIVEHIGH=Z
SET PATH=
C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND;C:
\;C:\DOS;
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
FILES=50
BUFFERS=30

[MENU]
menucolor=7,0
menuitem=Emm_386
menuitem=Himem_Sys
menuitem=Clean_Boot

[EMM_386]
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
RAMDEVICEHIGH=C:\DOS\CD\VIDE-
CDD.SYS /D:SONY

[HIMEM_SYS]
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS

[CLEAN_BOOT]
```

Az autoexec.bat:

```
@ECHO OFF
PROMPT $P$G
CLS
SET SOUND=C:\UTIL\SB16SET
BLASTER=A220 I5 D1 H5 P300 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E
C:\UTIL\SB16\DIAGNOSE /S
C:\UTIL\SB16\MIXERSET /P /Q
GOTO %CONFIG%

:EMM_386
LH C:\DOS\CD\MSCDEX.EXE /D:SONY
/M:32 /E /KLH
C:\DOS\DRMOUSE.COM
NC
GOTO END

 :HIMEM_SYS
 C:\DOS\DRMOUSE.COM
  NC
  GOTO END

   :Clean_Boot
   NC
   GOTO END

     :END
```

Teljesen normálisan mükszik, semmi gondom vele. Na, a WIN95 elég kacifántos, el lehet vele tökölődni, mire olyan lesz, amilyennek Te szeretnéd. A régebbi Windows alkalmazások rendesen futnak, én az Explorer – Intéző – helyett a Windows Commandert használom, szerintem jobb. Új programot kizárólag csak a Vezérlőpult Programok Hozzáadása ikonnal installálj, felejtsd el a file – run – stb. parancsokat. Ha a Vezérlőpulttal csinálod, akkor egy viszonylag intelligens Uninstall segítségével a felinstallált, de megunt programot minden tartozékával együtt le lehet szedetni. Ennyi volt a móka mára, zárul Old Man mókatára, remélem, kellemes nyaratok lesz, túlhajtott, lángoló procikkal, kellemesen füstölgő tápegységekkel – van, akinek ehhez elég a tavasz is –, ha gond van, durr bele a kádba, rá a hideg zuhanyt, és kész.

Old Man

Tes[z]t közelben

A hangfalak III.

Here comes the fun. Hirdeti kedvenc képeslapom a polc tetején, hát igen most aztán benne vagyunk rendesen a nyárban. Kint kb. 35 fok meleg, bent nagyjából ugyannyi azzal a különbséggel, hogy itt még a szél sem fújj. Szerencsére, no meg persze sok mindenkinek hála, ennek ellenére is érzek némi indíttatást arra, hogy írjak néhány gondolatot a Tesztrovatba, több okból is. Az első az, hogy nem lehet mindig a strandon, buliban, Balatonnál lógni hiszen idővel azt is meg lehet unni, a második pedig az, hogy nagyon használható dolgokat sikerült szereznünk kipróbálásra, nevezetesen a Suncom cég "csoda" joystick-ainak néhány darabját, erről azért nem olyan kellemetlen írni, még ilyen melegben sem. A harmadik pedig, hogy végtére is én vagyok a Tesztrovat vezetője, nyár ide vagy oda, prezentálni kell valamit, úgyhogy nem is húzom tovább az időt, kezdjük hát.

Mielőtt bárki emlékeztetne (esetleg számított rá) az előző számban ígért Thrusmaster tesztre, nem fog elmaradni, Del azóta elég komolyan foglalkozik a nyüstölésével (Apache Longbow) és nagyon kedvező véleménnyel van a használhatóságával kapcsolatban, ez garancia arra, hogy biztos bekerül a rovatba (Nem a Del, hanem a joystick).

FX 3000

Bár az 1000-es és a 2000-es modellekhez nem volt szerencsém, tudok a létezésükről és láttam némi képet is róluk. Ehhez képes szembetűnő az FX 3000 bombasztikus formatervezése, ami ver minden eddigi, általam látott design-t. Ez már a dobozon is szembetűnő, kultúrált, masszív csomagolása pedig újabb jó pont. Kibontás után, amivel alaposan meg fogunk szenvedni, (persze, ez garancia a törésmentességre) rögtön szemünkbe fog ötleni egy furcsa dolog. Arról van szó, hogy kiesik egy fülhallgató a dobozból, ez pedig nem igazán szokványos dolog egy joy-nál. Sebaj, némi nézelődés után rájöttem arra, hogy nem valami tévedésről van szó, ez valóban jár az FX 3000-hez, csatlakoztatni pedig a joy zsinórjára lehet, kb. a háromnegyedénél. Akkor itt most álljunk meg egy szóra. Ez az ötlet egyszerűen fenomenális, eddig még eszembe se jutott. Szerintem mindenki tudja, hogy játszani este a leghangulatosabb. Namármost, a mai játékok nagy része nem nélkülözi a brutális audio élményeket, sőt ezek nélkül, sok kifejezetten elveszti a játszhatóságát.

Én például számtalanszor átéltem, hogy a családra való tekintettel, estefelé már nem „használhattam" a kellő hangerőt. Ez a probléma feltétlen megoldódik, ha beruházunk erre a Suncom termékre. Persze az egész nem sokat érne, ha a joy nem volna jó, erről azonban szerencsére szó nincs, a remek külsőhöz megfelelő használhatósági paraméterek társulnak. A fogása igen kellemes, akárcsak az, hogy a játékok szinte kivétel nélkül kezelik, leginkább a Dexxa-ához hasonlítanám, azzal a különbséggel, hogy az egész sokkal profibb. Figyelembe véve 5-6eFt körüli árát, egész jó vétel lehet, csak hát manapság olyan nagy a választék, hogy alaposan meg kell gondolnunk, hogy mire is kell nekünk az a joystick, majd ezt szem előtt tartva dönteni. Amennyiben repülőgép-szimulátorokkal szeretnénk játszani érdemesebb néhány ezer Ft-ot hozzátenni az előbb említett árhoz és első lépésben megnézni a további Suncom arzenált.

F-15E RAPTOR

Kezd egyre kellemesebbé válni az a szerep, hogy nekem kell kipróbálnom a tesztelésre hozott cuccokat. A Raptor ugyanis, már első ránézésre is, egy igazi nagyágyú. Hatalmas doboz, tekintélyes súly, látványos képek, már a külcsín is sejteti, hogy itt bizony a felsőkategóriáról van szó. Kicsomagolás után a kinézete egyszerűen fantasztikus, tisztára mint a filmekben látható, vadász-repülőgépek valódi botkormányai. Itt már a legapróbb részletekre is odafigyeltek a tervezők, még gyári számot is találhatunk a joy alsó részén. A fogása természetesen rendkívül kényelmes, kézre eső, talán egy kicsit túl nagy a kar. Aztán valaki felvilágosított arról, hogy a vadász gépekben kesztyűben fogják a botkormányt, a Raptor pedig nyilván méretben is teljesen hű akart maradni a valósághoz. Alig vártam, hogy hazamenjek és az egyik téli bőrkesztyűmet előhalászva kipróbáljam a szerkezetet, tényleg nem semmi érzés volt, csak hát időközben megjött barátnőm csodálkozó pillantásait, (ahogy meglát arcomon furcsa, már-már őrült fénnyel, kezemen egy kesztyűvel amint éppen egy Cybird-öt lövök apró darabokra) kellett figyelmen kívül hagynom.

Ezek után nézzük, hogy mit is tud a kicsi.

A joy tetején található két újabb irányító kar, közismertebb néven a Hat és a Castle. Hat-ról már több ízben hallhatunk, rengeteg játék támogatja, meglehetősen hasznos dolog. Próbáljuk ki vele a Descent-et vagy a Tie Fighter-t, hogy csak a legnépszerűbbeket említsem, az eredmény lenyűgöző lesz. Bevallom őszintén, hogy én Castle-ről még életemben nem halottam, mindenesetre nagyon profinak tűnik, meg minden, csak éppen elsőre nem sikerült használnom semmire.

A tűzgombok egymástól "szétszórva" lettek elhelyezve, nagyon praktikus helyeken, az aktiválásuk nem okoz különösebb gondot. A formájuk is eltérő, éppen olyan, hogy az adott helyen a legmegfelelőbben lehessen használni. A kormány talapzatán elhelyezték még négy tűzgombot és

egy állítható kapcsolót. Ezek felelősek az automatikus tüzelési funkciókért, ha a kapcsoló a jobb oldali pozícióban van és világít a mellette lévő LED, aktiváltuk ezt az üzemmódot. Nincs más dolgunk mint kiválasztani, hogy a négy közül, melyik tűzgombbal akarjuk kiváltani az automatikus tüzelést. Arról, hogy éppen melyik az aktív tűzgomb a mellette lévő, világító LED árulkodik. Amennyiben az adott játékhoz szükségtelennek tartjuk ezt a funkciót, az állítható kapcsolót rakjuk a bal oldali pozícióba, így teljesen letiltjuk az automatikus tüzelést.

A joystick tudása tehát átlagon felüli, ennek fényében nézzük meg, hogy mit is tudunk kihasználni belőle. Kaptam hozzá némi magyar leírást most ebből idézném: A botkormány csúcsán lévő Hat és Castle kapcsolókat leginkább újabb keletű repülőszimulátorok képesek kihasználni, bár számos "nem repszim" jellegű program is kezeli őket. A legtöbb esetben a játékok konfigurálásánál, az életre keltésükhöz az "F-15E Raptor" vagy a "CH Flightstick Pro" funkciókat kell választanunk.

Gyors körbekérdezgetés után kiderült hogy nem csak én, de az egész GURU-ban senki nem látott még olyan beállítást, hogy F-15E Raptor. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem is létezik, mindenesetre nem lehet túl gyakori. A CH Flightstick Pro, pedig messze nem használja ki a Raptor lehetőségeit.

A végső konklúzió nagyon egyszerű, maga a Joystick arra amire kitalálták, (rep.szim) tökéletesen megfelel, sőt egyszerűen fantasztikus. Viszont, meglehetősen kevés játék ismeri fel, és működik vele maximálisan együtt, ez pedig a lényeg. Azt azonban nem szabad figyelmem kívül hagyni, hogy viszonylag új dologról van szó, az pedig nagyon is lehetséges, hogy a jövőben megjelenő játékok nagy részénél már nem lesz gond a konfigurálásával. Az ára a tudásához és a konkurenciához képest barátságosnak tűnik, 10eFt+ÁFA körül már hozzájuthatunk. Azokban a boltokban ahol kapni lehet, fellelhető az a magyar tájékoztató amiből én is idéztem, nagyon hasznos, hogy van egy lista rajta az olyan programokról amik együtt működnek a Raptor Hat és Claste kapcsolójával. Érdemes ezt tanulmányozni és ha sok olyan program szerepel rajta ami a Top 10-ünkön is rajta van, feltétlen szerezzünk be egyet, nem fogunk csalódni.

F-15E TALON

Az lett volna az értelemszerű ha ezzel kezdem az ismertetőt, hiszen Ő a család feje, akarom mondani a Suncom termékek csúcs modellje. Az, hogy mégsem így történt, annak köszönhető, hogy a Raptort bontottam ki először és cipeltem haza, majd annyira meg voltam vele elégedve, hogy lusta voltam lecserélni. Persze ehhez tudni kell, hogy a Talon tulajdonképpen nem más mint a "kistestvér" programozható változata. Ez szerintem nem létfontosságú, pusztán kényelmi funkció, hogy megjegyzi a beállításokat. Kellő anyagi háttér esetén talán megéri azt a 3eFt különbséget, bár mint mondtam nem életbevágó.

G-FORCE

Most látom csak, hogy szép lassan kezdek kifutni a helyből, úgyhogy át kellene váltanom szűkszavúra. Nos, a G-Force szintén egy speciális irányító, leginkább az utasszállító repülőgépeken használt botkormányokhoz hasonlítanám. Ennek megfelelően remekül lehet használni néhány repülős illetve autós játéknál. Minden csúcsot megdöntő méretű doboza van, a szerkesztőségben sokszor okozott gondot a tárolása. Az asztal lapra lehet csavarozni, a kellő stabilitás elérése érdekében.

Bla bla bla... Mivel nem akarok hülyeségeket írni azt hiszem itt az ideje, hogy beismerjem nem volt időm tüzetesen foglalkozni a G-Force-al, ezért túl sok mindent nem is tudok írni róla. Talán majd egy későbbi szám alkalmával.

Huh, ha jól számolom akkor most kimarad egy PC GURU, nem lesz tehát tesztrovat sem. Azért ne búsuljatok, mert abban a két hónapban elsősorron azon leszünk, hogy még jobbá formáljuk az újságot, másodsorban pedig a nagy hajtás után mi is szeretnénk pihenni egy kicsit. Esetleg ha valakinek már a vízcsapjából is joystick-ok folynának megígérem, hogy a tesztrovat sem érzéketlen az „új idők szeleire", ami nagyjából annyit tesz, hogy nyilván itt is lesznek hasznos változtatások. (Időközben felvilágosítottak, hogy nem ez az utolsó szám, akkor most vegyétek azt, hogy ez a pár sor, a következő rész vége lesz.)

Amondó vagyok, hogy itt az ideje befejezni, úgyhogy a nyár szelleme legyen veletek testvéreim!

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Pilot-Comp Kft. biztosította.

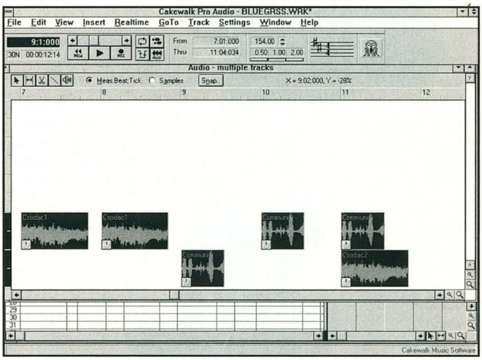
1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel./Fax: 351-2338

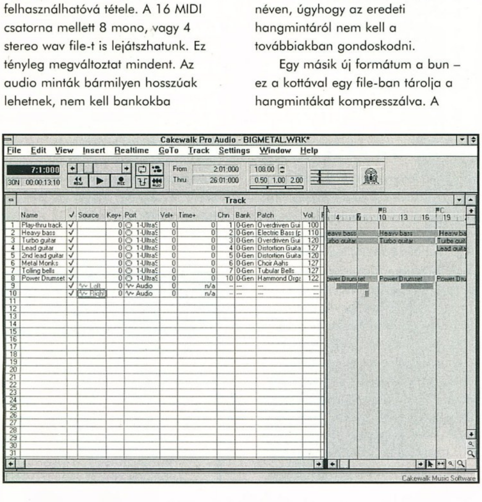
GUS PLUG&PLAY

Zenélési lehetőségek

A Cakewalk Home Studio nevű szekvenszer program eddig nem ugrott ki különösebben a nemzetközi mezőnyből. Valószínűleg ez nem tetszhetett a cég főnökének, így kifejlesztették a progi új verzióját, a Cakewalk Audio Pro-t. Ez ellenben már elismerést váltott ki mind a szakértők, mind a széleskörű felhasználó réteg körében. Mindjárt le is írom, miért. Először is, átvették a Cubase-ék által kitalált dobozos rendszert. A korábban használt kis pöttyök helyett össze lehet kapcsolni az ütemeket (egy hosszabb dallamrészt például). A kapott dobozt kijelölni egy klikkeléssel tudjuk, tologatni, másolni pedig a bal gomb lenyomva tartásával. Akár minden doboznak külön nevet adhatunk. Rengetegféle quantize meg egyéb újdonság van beépítve. A legalapvetőbb funkciókat a jobb gomb lenyomásával érhetjük el, a megfelelő track mellett. Mégis, a legnagyobb újdonság a wav file-ok felhasználhatóvá tétele. A 16 MIDI csatorna mellett 8 mono, vagy 4 stereo wav file-t is lejátszhatunk. Ez tényleg megváltoztat mindent. Az audio minták bármilyen hosszúak lehetnek, nem kell bankokba berakással vesződni, és természetesen nincs minőségromlás (44 Khz, 16 bit). Csak kijelöljük, hogy hol kezdődjön a hangminta, egy művelet (Insert wave file), és már le is lehet játszani. Például az előző pillanatban még egy utolsó effektet tett rá a kedves felhasználó a kívánt hangjára kedvenc hangmintaszerkesztőjében, majd lementette, a következő pillanatban már töltheti is be a Cakewalk Audio kottájába. És ebből akárhányat betehet, csak 8-nál több ne legyen egymás mellett. Hát nem csodálatos?! Ez szerintem minden MIDI-ző életében gyökeres változást fog előidézni. Így például a dob-loopokat áttehetjük audio-ba, de emellett bármilyen zajt, beszédfoszlányt, szóval bármit, ami csak felvehető, azt be lehet tenni a dalba. A programban külön formátum van az audio-t tartalmazó kották számára: ez a work (.wrk). A program a felhasznált wav-okat a Wavedata könyvtárban tárolja, .wa^ néven, úgyhogy az eredeti hangmintáról nem kell a továbbiakban gondoskodni.

Egy másik új formátum a bun – ez a kottával egy file-ban tárolja a hangmintákat kompresszálva. A





programba beletettek pár audio-változtatási lehetőséget is, mint például a decibel szint növelése-csökkentése, és ami nagyon fontos, vághatjuk is a mintát (ezeket a funkciókat a jobb gomb lenyomása után, az Audio menübe lépve érhetjük el). Az egyetlen hiba talán, hogy a Master Trax-ből ismert, Step Editor-beli billentyűs MIDI bejátszás itt nincs meg, de ezen kívül minden más könnyebben elérhető, kezelhetőbb lett. A MIDI-kották a lila színt, az audio-s trackek a piros színt kapták. (A Cubase új változatával – 2.8-ellentétben itt nem tudjuk színezgetni a dobozainkat, de azért egy fokkal így is jobb, mint az eredeti verzió pöttyei.) Végezetül arról, ki tudja használni ezt a korszakos remekművet. Régi Gravis-on nem megy, az újon ellenben igen (innen a cím). Egyelőre General Midi ROM hangkészlettel használható, mivel a P&P feltöltő programja még nem érkezett meg, az .ini file átírogatása és a konvertáló program használata pedig túlságosan idő és figyelemigényes munka. Vagy esetleg a régi Gravis windows-os driver-ével. Vagy ha valakinek véletlen Sound Blaster 16-ja van, az is játszhat vele.

És végezetül pár apróság a Master Trax Pro-hoz. Az utóbbi időben derült ki, hogy lehet egy csatornán belül hangot váltani, és nemrég jöttem rá arra is, hogy mindenféle megerőltetés nélkül tudunk hangot hajlítani. Mindezeket a Window menüben lehet elérni. A Program Change-nél ki kell választani, hogy melyik tracken-csatornán akarjuk a változást, majd a legelejétől a végéig be kell jelölni a váltások kezdőütemét (például: első ütem – 10, tizenötödik ütem - 51...). A hajlítás ugyanígy megy, csak a Pitch Bend-et kell kiválasztani. A Pitch Bend-del ki tudjuk javítani a hamis hangokat. Közben az is kiderült, hogy a Sound Forge ilyen célra nem annyira alkalmas, mert a hajlítás effekt rontja a hang minőségét. A Trax-ben pedig nem romlik. Egyébként érdemes a hajlításra külön sávot használni, hogy ezt is külön tudjuk kezelni. Persze lehet, hogy ez csak nekem újdonság... Ebbe a számba ennyi fért. Ha valakinek lenne valmilyen kérdése, az a Guru címére küldjön levelet, Charlie jeligére.

Andrej

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

HUMANS III: EVOLUTION – LOST IN TIME

Pályakódok:
EXPEDITION, FLOORS ON FIRE, CAMERA TOASTY, JUMPING BEANS, SPANNER EATER, CHALK N CHEESE, EYEBROW JUMPER, MAD HEAD FRED SPACE CHOMPERS, A BIG BEATING, GOING TO MARS, HUGE TURNIPS, PINK PEA SOUP, LUMPS OF MUD, PILES OF SPUDS, GLENZ VECTORS, HUNKY DORY, RASTER TUNNEL, LICKERTY SPLIT, PORK CHOP CITY, CANNIBAL BOB, BABOON CASES, SHOTGUN DODGER, DRAGON BALLS, INTERFERENCE, BEEEEEEEEEEEF, MUSHROOM SOUP, THE SLAM DUNK, IN TURKEY TOWN, KING KEV.HMMMM, MAN DINGA SHOP, SPIT N POLISH, PIE DOMINATION, DANCING DINGO, RED EGG TIMER, DONUT DIMPLE, BEASTRO FLAPS, KOMBO LICKERS, BOMB BANGERS, DONKEY WARRIOR, BUNS ARE GOOD, SNAKES IN TOWN, KING PIN BEAST, CRUSTY BOFFIN, BLUE TREE TOPS, PURPLE BULLET, BACON SQUASHER, HELL AND BACK, TROUSER TRICKS, MASTER JODEZ, CONCRETE BREAD, SLIMEY TEACUP, TASTY BRICKS, TICKLE FLICKER, TABLE OF SKIDS, DREGS OF A CAT, HOPPING CABLES, LIGHT NOODLES, HOWLING GARAGE, ZOOMING TACTIC, CARPET KICKERS, PLASMA DRIVER, ZOK OF ROCK, BEANS ALIVE, TEACAKE BLISS,

WORMS+ : REINFORCEMENTS CODES FOR CHALLENGE MODE

VERYEASY - IF MILK CAN...
OHSOEASY - OLD AND SAD!
UNCHAINS - Unchained Maniacs
BJORNPOP - Failed Popsters
DODGEMAX - Over Rated Wasters
STARTURN - Old Generation
HEYGEOFF - Almost Fluffy
REZDOGGY - Reserve Dogs
HIGHKICK - Kung Fu Fighting
LONG AGO - MAMMA MIA!
HEY JOHN - Only 3 Left !
SATANICS - Its Mad Colin!
NEARDEAD - Four Horsemen!
SCUMBAGZ - Scumbags!
GOOD BYE - Old Dears...
TRUTHOUT - Alien Abduction !
17THKIND - The Truth...
GOGOGOGO - Vikings arrive!
PIGSPACE - Puppet Time!
TRUMPTON - Firemen!
PARANOID - HItch Hikers
MIXTURES - Outbreak!
VERY MAD - Paranoia!
INSANITY - The great War!
GREATGIG - The Final Cut!

TERMINAL VELOCITY

Játék közben gépelhetjük be a következőket:

TRIGODS	- Láthatatlanság
TRISHLD	- Pajzs maxra
3DREALM	- Üzemanyag és fegyver max.
TRINEXT	- Következő szint
TRIHOVR	- Lebeg lövés közben
TRIBURN	- Sebesség fel
MANIACS	- 1000 Afterburner ammo
TRSCOPE	- Oscilliscope
TRFRAME	- FPS ticker
TRIFIR0	- Rövid idejű sérthetetlenség
TRIFIR1	- PAC ammo
TRIFIR2	- ION ammo
TRIFIR3	- RTL ammo
TRIFIR4	- MAM ammo
TRIFIR5	- SAD ammo
TRIFIR6	- SWT ammo
TRIFIR7	- DAM ammo
TRIFIR8	- 200 Afterburner ammo
TRIFIR9	- Rövid idejű láthatatlanság

THEME PARK

Írjuk be a visszatöltendő kimentett állás nevéhez, hogy HORZA. Ilyenkor egy teljesen új pályán kezdünk. A nevünknek is HORZA-val válaszoljunk. A CTRL-C megnyomásával némi pénzhez juthatunk, míg Shift-Z, CTRL-Z és Alt-Z kombinációt is érdemes kipróbálni.

SIM CITY 2000

Játék közben gépelhetjük be a következőket:

VERS	Verzió szám
FUND	Részvény 25% kamattal
MEMY	Memória
TEST	???
CASS	250$-t ad minden hónap végén. Ne használd túl sokszor!
TORG	Minden év végén 1 millió bevétel

<DAMN, DARN, HECK (és egyéb négybetűs angol szavak)> Ne használd, mert a gép elkezd szivatni!

SIMFARM

Pénz előteremtése

1. forma

edit ?.SFM (? A mentés neve)
go sector 267 offset 228 - 231
change to FF FF FF 7F

2. forma

edit SF.EXE
search 26 C7 06 F4 3E 40 9C 26 C7 06 F6 3E 00 00
change — — — — 00 E1 — — — — — — 05 F5

SIM TOWER

A játék kezdésekor kattintsunk a bal alsó sarokba, ilyenkor rögtön megduplázódik a pénzünk.

UGH

Pályakódok:

Level	Code
1	CAVITY
10	RESSURECTION
20	ANDDROGYNOUSNOISE
30	LAMENTOVERTHESHADOWS
40	THEABSOLUTE
50	STRANGEFORTUNE
60	ARINGINGINTHEIREARS
69	THISISHERESY

SOCCER KID

végtelen élet

edit KID.EXE
search A3 42 00 83 3E
change 90 90 90 — —

végtelen erő

edit KID.EXE
search FF 0E 84 00
change 90 90 90 90

TFX

A CALLSIGN teljesítése után nyomjuk meg a CTRL-ENTER-t. Ilyenkor átugorjuk a training módot.

THE 7TH GUEST

A kezdőképen írjuk be, hogy Zaphod Beeblebrox. Ezután érdekes dolgokat tapasztalhatunk a játékban.

THE EVEN MORE INCREDITABLE MACHINE

A password helyére írjuk be, hogy RHOMBUS, és máris szabadon válogathatunk a pályák között.

THE LIGHT CORRIDOR

A különböző pályák kódjai:

1: 0000	18: 3810	35: 0622
2: 5400	19: 0511	36: 3722
3: 0101	20: 6811	37: 1223
4: 3901	21: 3212	38: 4523
5: 2602	22: 0213	39: 4124
6: 9902	23: 8213	40: 1825
7: 4303	24: 5014	41: 1926
8: 9903	25: 1015	42: 9726
9: 6904	26: 8215	43: 5927
10: 3305	27: 5116	44: 0528
11: 9305	28: 0117	45: 7328
12: 3406	29: 7017	46: 3929
13: 0407	30: 5518	47: 3030
14: 6407	31: 2819	48: 0531
15: 2008	32: 9919	49: 8431
16: 7408	33: 7302	50: 9932
17: 4709	34: 2521	

VIKING KIDS

Pályakódok:

1)STRT	11)VLCN	21)JNKR	31)FNTM
2)GR8T	12)QCKS	22)CBLT	32)WRLR
3)TLPT	13)PHR0	23)HOPP	33)TRPD
4)GRND	14)C1R0	24)SMRT	34)TFFF
5)LLMO	15)SPKS	25)V8TR	35)FRGT
6)FLOT	16)JMNN	26)NFL8	36)4RN4
7)TRSS	17)TTRS	27)WKYY	37)MSTR
8)PRHS	18)JLLY	28)CMB0	
9)CVRN	19)PLNG	29)8BLL	
10)BBLS	20)BTRY	30)TRDR	

LightWave
Modeler - Tools

Bár a múlt havi összehasonlítás feleslegesnek és értelmetlennek tűnhetett sokaknak, mégis úgy érzem, hogy be kellett mutatnom a program evolúciójának utolsó lépcsőfokát, mert idővel a legnagyszerűbb program is digitális hulladékká minősül át, ha nem fejlesztik folyamatosan, s ilyet senki sem használ szívesen. Szerencsére – úgy tűnik – a Lightwave-re nem ez a sors vár, mert nem csak verziószámát fejlesztik...

A következő pár sor a Modeler egyik gyakran használatos (és hibátlanul működő!) részéről, a Tools menüről, pontosabban annak első feléről fog szólni.

Mint azt a későbbiekben tapasztalni fogjuk, az első három gadget nem véletlenül került egy csoportba. Mindegyik használatához szükség van még egy objectre, melyet a hátsó layerre kell helyezni. A Booleannél az objectek valós alakjával számol a program, míg a Drillnél a vágó-objectnek csak a síkon értelmezett maximális kiterjedése számít. Úgy is mondhatnám, hogy a síkra vetett árnyékát használjuk szerszámként. Könnyen elképzelhető a működése, ha tudjuk, hogy a Drill fúrót jelent.

Az előbb leírtakból következik, hogy egyeneseket, illetve síkokat ajánlatos vágó-objectként használni. A **Drill** (pontosabban a Template Drill) négy funkciót rejt, melyeknek az irányát a tengelyek segítségével határozhatjuk meg.

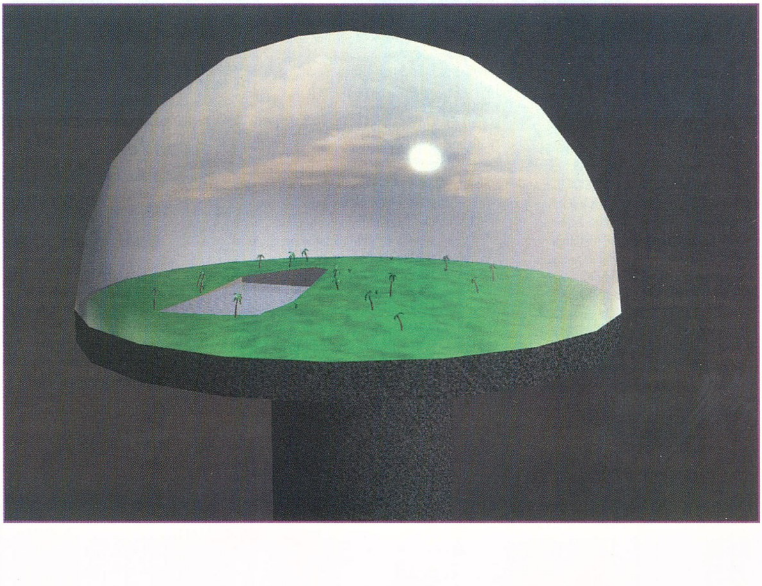
A **Tunnellel** alagutat fúrhatunk a testbe a kijelölt tengely mentén. A művelet sikeréről egy tátongó lyuk árulkodik. A **Core** éppen az ellenkezőjét végzi: a tárgyból csak a fúrón belülre eső részek maradnak meg. A **Slice** a vágó-object szélei mentén osztja fel a tárgy felületeit. Hasonlít az Imagine azonos nevű funkciójára. Nem maradt más hátra ebből a csoportból, csak a **Stencil**. Ez mindössze annyiban különbözik az előbb ismertetett funkciótól, hogy előre megadhatjuk a fúrón belülre eső felületek nevét.

A **S Drill** különbségeire egy kis kísérletezéssel mindenki rájöhet, nem akarom ezzel feleslegesen foglalni oldalt. Térjünk át a **Boolean**re!

Elsőként az **Union**t próbáljuk ki. Helyezz az első és a hátsó layerre is egy-egy gömböt úgy, hogy ne fedjék egymást teljesen. A két gömböt úgy növeszti egymásba a program, hogy a belülre eső pontokat automatikusan törli is. Az **Intersect** a mindkét objecten belül lévő felületekből képez egy új tárgyat. Nevezhetnénk AND műveletnek is, sőt a Real 3D-ben így is hívják.

Erről jut eszembe: ha egy kockán és a kockánál egy kicsit nagyobb gömbön hajtjuk végre ezt, akkor egy dobókockát kapunk. Az Add (OR) az Unionhoz hasonlóan összenöveszti a két tárgyat. Kiszámolja a felületek metszését, de nem törli a belső pontokat. Az utolsó boolean művelet, a **Subtract**, mint a neve is mutatja, kivonást végez. Az előzőekkel ellentétben itt nem mindegy, hogy melyik tárgy melyik rétegen helyezkedik el. Ezen nincs mit magyarázni, a kivonás – mint az köztudott – nem megfordítható művelet. A Drillre és a Booleanre is igaz, hogy csak a felső layeren lévő objectet módosítja, a másik – többnyire csak szerszámként használt – tárgy változatlan marad. A műveletek többségét, a boolean operációkat is érdemes a Tools/**Merge**-vel befejezni. Ezen belül pedig az automaticot kell választani, mert ez az összes azonos koordinátán elhelyezkedő pontot összeolvasztja. Ezáltal kevesebb pontból fog állni az object és az összefűzött felületeknek köszönhetően a kialakítás technikájára utaló nyomokat sem lehet fellelni. A Merge másik két típusát többnyire a tárgyak egyszerűsítésénél lehet jól alkalmazni. Az **Fractional**t akkor szoktam használni, ha egy görbéből készült tárgy, vagy egy felirat több pontból áll, mint azt a képen elfoglalt pozíciója, láthatósága megkövetelné. A művelet ereje fordított arányban áll a Power alatt megadható számmal.

Nulla és egy közötti értékeket is meg lehet adni, de kettő alatt általában már feltűnően rongálódik a tárgy. A Merge utolsó típusa – az **Absolute** – még ennél is egyszerűbben működik: csak a pontok közötti maximális távolságot kell megadni, s a többit már elvégzi a program. Tehát ha a két pont közötti távolság kisebb a megadott értéknél, akkor azok össze fognak olvadni. Mint az látható (és tapasztalható), a Merge működés közben nem



kontrollálható, s ezért időnként több kár, mint haszon származik a használatából.

Megoldás természetesen erre is akad, és nem is kell sokat keresni, sőt közvetlenül a Merge alatt található. A **Weld** a kiválasztott pontokat úgy forrasztja össze, hogy csak az utolsóként kiválasztott pont őrzi meg az eredeti helyét. (Megegyezik az Imagine join-jával, azzal az apró különbséggel, hogy a kijelölést fordított sorrendben kell végezni.)

A Tools további pontjai nem kapcsolódnak szorosan a boolean műveletekhez, ezért azokkal majd a következő számban foglalkozunk. A következő pár sorban pedig visszatérek egy régebbi témára: a polygonokra.

A LW azon tulajdonságát, hogy csak a kamera felé néző felületeket számolja ki, kizárólag negatív nézőpontból közelítettem meg. Csak arról írtam, hogy ez milyen nagy problémát jelent és hogyan lehet ennek elejét venni, pedig legalább annyi előny, mint hátrány származik a programnak ezen tulajdonságából.

Egyik animációm során egy búra alatti, idealizált világot kellett felépítenem, ahonnan nem lehet kilátni a valós világba, viszont kívülről be lehet tekinteni e mesterséges környezetbe. Az idealizált égboltot a búra belső falára feszített bárányfelhős kép helyettesítette. Az egyetlen nehézséget az üvegbúra jelentette, amelyet – be kell vallanom – Imagine-ben valószínűleg nem is tudtam volna elkészíteni. (Szerencsés esetben lesz itt egy kép, ami sokkal egyszerűbben és gyorsabban vázolja fel a problémát, mintha megpróbálnám azt részletesen leírni.)

Az object formai kialakítása nem jelenthet gondot, mert csak egy gömböt kell készíteni, aminek az alsó felétől meg kell szabadulni. Ezután a Copy/Paste párossal másolatot kell készíteni egy üres layerre. Mindkét felülethalmaznak külön nevet kell adni, majd azt amelyikre a bárányfelhős textúrát szánjuk, a Flippel meg kell fordítani.

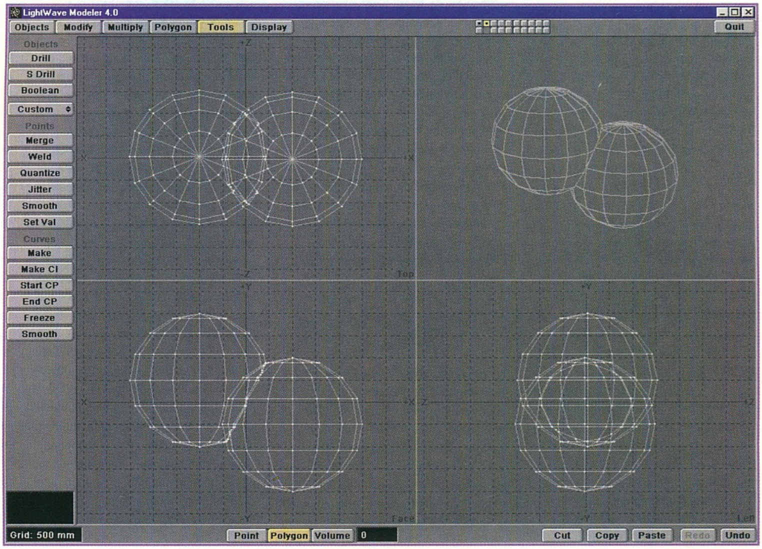
Ha ezen is túljutottunk, akkor az egyik félgömböt a Cut/Paste-val a másikra kell helyezni. A mentés előtt pedig nincs is más teendő, mint a fentebb említett Tools/Merge/Automatic-kal redukálni a pontok számát. A Layoutban már csak az attribútumok beállítását és a felhős textúra felhelyezését kell elvégezni.

A Cylinderic Map (Y tengely) és a kép kiválasztását most is az Automatic Size követi. Mint majdnem minden hengeres „térképezésnél", itt is olyan képet kell használni, aminek a két széle megegyezik, egymás folytatásai, s ennek elkészítése remélem senki számára nem jelent problémát. Szintén ennek az animacinak a készítése során fedeztem fel egy másik pozitívumot a felületek irányával kapcsolatosan. Azt a KRESZ vizsgái során mindenki megtanulhatja, hogy az ember 180°-ban lát.

Persze ebben az óriási tartományban nem egyenletes a látás minősége és a látottak feldolgozása, de ha ezeket levonjuk, még akkor is nagyobb szögben látunk, mint a kamerák többsége. Ezt az optika és emberi szem közötti különbséget leginkább zárt terek modellezésénél lehet észrevenni és ez a felismerés közel sem örömteli. Egy templomban szinte lehetetlen visszaadni az „emberi látásmódot". A kamera látószögének, a perspektívának az állítása (Camera/Film) állóképeknél segíthet, de a kamera ettől függetlenül szellemként száguldozhat át a falakon, s ez görbe alapú mozgásnál könnyen megeshet.

Ez utóbbi problémára jelent félmegoldást, ha a falak felületei csak egy oldalúak, s a Double Sides sincs bekapcsolva a Surface panelen. A kamerával nyugodtan be lehet tolatni a falakba, mert belülről úgyis láthatatlanok. Ennek a cselnek is vannak buktatói, de jól használva nagyobb mozgástérre lehet szert tenni és megszabadulhatunk a tér korlátaitól is. Terveim szerint a következő hónapban még visszatérek a Tools menü rejtelmeire, de semmi sem biztos, mert ahogy a mondás is mondja: Ember tervez, a gép meg csak számol napokon át...

GABRIEL



Azon kívül, hogy meleg van és marhára nincs kedvem szúnyogvadászatot rendezni, ma este különösebben semmi közérdekű mondanivalóm nincs. Mellesleg abban sem vagyok egészen biztos, hogy ez különösebben sokakat érdekelt, de hát valamilyen aktualitással el kell kezdenem a szeánszot. Az aktualitás pedig a nyár, ami fent említett kórtünetekkel meg némi táborozással jár együtt. Ez utóbbi azonban nem baj. Végtére is kell egy hét kikapcsolódás amikor a változatosság kedvééért mindenki nem csak egész nap, hanem egész éjszaka is a számítógépével trutymózik, programozik, háborúzik vagy ilyesmik. Persze elismerem, egészen másfajta kielégülést okoz hálózatban ledúmozni egymást, mint egyedül a gép ellen nyomulni, bár azt hiszem idén valami más stuff lesz a sláger, de tökmindegy mert a lényeg ugyanaz. Szóval száz szónak is szó a vége (borzasztó, micsoda elcsépelt szövegek jutnak ma este eszembe), gyertek táborozni mert jobb lesz minden eddiginél, kitűnő időjárást rendeltünk, a Laza minden este hastáncot jár majd a Bearral én pedig *(tartod a gyertyát - a törd.)* még nem tudom mit fogok csinálni, de azt biztos. Továbbá lesz még ökörsütés *(de lehet, hogy a marhakórra való tekintettel MALAC sütés - a törd)*, halászléfőzés, reggeli ébresztő, alaki gyakorlat, bálnavadászat, stb., stb., stb. Na akkor reklámról ennyit, nézzük a lényeget ami egy bazi nagy levélkupac formájában kelleti magát itt előttem az asztalon.

AZ ÉLET NAGY KÉRDÉSEI

Helló Brazil! Tök jó az újság. A legjobb. **(Namifene. Nem gondoltam volna, hogy mindjárt elsőre egy ilyen lényeget fogok ki, de végül is nem rossz. Brazil)** Ennél perfectebbet el sem tudnék képzelni. **(Napedigazér... Brazil)** Minden rovat tök tuti. Miért szidjátok annyira a Windows 95-öt? Van még OS/2 Warp is. Bár az jobb. Próbáltátok már a Microsoft Natural Keyboardot? Én az Ifabón kipróbáltam és pocsék. Elég nehezen találtam el hozzátok. Rendes dolog volt a CD GURU-hoz bonus PC GURU-t adni. **(Oh, semmiség, csak minek tárolni a remittendát amikor reklám és mézesmadzag célra sokkal jobban használhatók. Brazil)** Bearnak milyen számítógépe van? Sziasztok!

(Ádám Endre, Budapest)

Na nézzük csak. Először is kicsit rendezem piciny agytekervényeimben a kérdéseidet, pontosabban igyekszem mindet megválaszolni ha már egyszer beraktam a levelet ide a levrovba. Nem mintha ez különösebben bonyolult tevékenység lenne, de azért két valami sorbarendezése is némi időbe telik. Naszóval. Először is a legfontosabb, azaz Bear számítógépe. Jól körülnézve a medvebarlangban megállapíthatom, hogy a főmedve egy szépen felbővített Amiga 500 és egy Plus4-es számítógép boldog tulajdonosának vallhatja magát. A kettő közül nem tudom melyik áll közelebb piciny kis szívéhez, mindenesetre legutóbb egy DX4-100-as gép előtt üldögélt, de ezt nem írom le, mert akkor nem fog engem szeretni. Maradjunk annyiban, hogy van neki számítógépe, mégpedig leginkább Amiga, amit meglehetősen nagy rendszerességgel használ. Mellesleg Bearral kapcsolatban (sem) tudok több infoval szolgálni, így aztán ha valaki legközelebb arról érdeklődne, hogy pl. a Csongornak vagy a Delnek mennyi lyukas zoknija és azok rózsaszínűek avagy lilák, akkor szomorúan széttárom a kezem és annyi. De azt hiszem arról az egyszerű kérdésről, mint a vindovs szeretete vagy utálata elnevezésű össznépi vitafórumról sem tudok érdemileg nyilatkozni. A téma ugyanis főképp hívők és hitetlenek vitája szokott lenni, marha kevés esetben fordul elő, hogy valaki tényeket és észérveket vonultat fel és akkor is általában rövid időn belül lehurrogják az álszakértők és főmuftik. Úgyhogy ezt a témát nem feszegetem olyan nagyon. Szerintem itt az újság lapjain a teszterek azért nem szokták szeretni, mert hozzá vannak szokva ahhoz, hogy DOS alá nagyon jó és gyors játékok készülnek, míg a Win95 játékok böszme nagyok, sokszor lassúak és mintegy apróságként megkövetelik azt a 40-50 megát a vincsin plusszban, ami ugye a Win95 maga. Nem mintha nem lehetne Win95 alá jó és DOS alá rossz programot csinálni, erre mindkét esetben számos példa létezik, ez nem (csak) operációs rendszer kérdése. Már amennyiben a DOS-t lehet operációs rendszernek hívni. Részemről erről egyelőre ennyi, nem akarom tovább növelni a kérdésben semmitmondók *(pedig már egy párszor megtetted - a törd.)* népes táborát, bővebben pedig sem helyem, sem időm, sem kedvem nincs belemenni. Különben sem számít ki mit mond, csak az, hogy a nagy népek mennyire eszik meg a reklámokat. Megeszik...

ELŐFIZETÉSI HORROR TANMESE

Mély fájdalommal és remegő kézzel írom ezeket a sorokat (remélem azért el tudod olvasni). Hogy mitől lettem ilyen „idegroncs"? Elmesélem. A lapotok új formája nagyon megtetszett, rendkívül előnyös volt a változás. Különösen a '96 februári számba szerettem bele. Azonnal elhatároztam, hogy előfizetek a lapra. Volt is az újságban valami megrendelőlap, de az ilyen „utánvét+postaköltség+küldünk csekket és majd ha befizetted, akkor beszélhetünk" dolog volt. Úgyhogy inkább másik megoldást kerestem. **(Hátborzongató. Brazil)** Azt is írjátok, hogy a lap előfizethető a hírlapkézbesítőknél. Mi a franc az a hírlapkézbesítő, mert mifelénk a postást hívják annak. Nem tudom nálatok Magyarországon hogy mennek a dolgok, de itt Szegeden (nem mintha ez nem tartozna cseppnyi hazánkhoz) a postás ti. a hírlapkézbesítő nem is hallott a PC GURU-ról **(Iszonyatos. Brazil)**, nem hogy elő lehetne fizetni rá. Olvastam olyat is a lapotokban, hogy előfizethető bármely postahivatalban. Na ez mán döfi gondoltam magamban, úgy sebtében el is szaladtam a főpostára, ahol aztán van külön hírlapkézbesítési osztály meg miafene. Itt persze készségesen álltak szolgálatomra. **(Naná. Pénzt akartál befizetni. Egyértelmű. Brazil)** Kitöltöttek egy nyugtát, én meg könnyebb lettem 1500 pengővel. Úgyhogy előfizetője vagyok a lapnak, papírom van róla (Brazil, neked is küldtem másolatot a nyugtáról, ugye?). **(Aha. Nagyon szép kis papír. Világéletemben imádtam ezeket a kis formanyomtatványokat. Broáf. Brazil)** Eljött az április (az előfizetés kezdete) és megláttam az újságosnál az áprilisi PC GURU-t. **(Az áprilisit áprilisban? Gyanús. Brazil)** Na mi a fene. Nem baj, biztosan pár nap múlva nekem is megjön. Eltelt két hét, de még mindig semmi. Na mondom ez már nem fog jönni, ha szakállat növesztek akkor se. Bemásztam megint a postára és kérdeztem, hogy no oszta mi itt a teendő mivelhogy mán április tizen5, 6, 7, 8-adika van és nem jön a lap. Ő... izé... lehet, hogy majd csak hó végén, hebegi a kedves hölgy, miközben a 3 éves kislánya a posta bélyegzőjével nyomkodja tele az aktákat. Na mondom, így nem is csoda, ha nem kapom meg azt az (ide azt gondolsz amit akarsz, de ne húsvéti nyuszikát tojásokkal) újságot. Gondolom hozzátok el sem jutott az én bátortalan cseppnyi kis egyszemélyes előfizetési szándékom. De azért még egy utolsó erőfeszítéssel kitöltöttem egy reklamációt egy levelezőlapon, amit a Helírnek küldtek föl Pestre. Persze semmi, én csak egy köcsög tinédzser vagyok sz*rnak rám a fejesek odafönt a Helírnél. Kicsit égő, hogy a suliban szünetben kell nyalnom az osztálytársamnak, hogy megkaphassam matekórára az áprilisi PC GURU-t, amikor elő van fizetve, nem gondolod Brazil? **(De igen. A matekóra GURU nélkül valóban kibírhatatlan. Brazil)** Csoda ha mára már egy kicsit kiábrándultam a lapból, hiszen már májust tapossuk és még mindig semmi. Azért még nem vesztettem el teljesen a belétek vetett hitemet (írni viszont teljesen elfelejtettem), és megírtam ezt a levelet. Légyszi valamit reagáljatok már rá, hogy mi a f*sz van, mert már unom, hogy mindenki sz*rik rám. **(Ezt valahogy meg tudom érteni. Brazil)**

Ui: Bocs a közönséges stílusért, de azt hiszem talán érthető, ha valaki ideges, ha megvonják tőle a mindennapi betevőjét (ez bók volt, úgyhogy örüljél Brazil). Bocs, hogy ilyen sokat rizsáztam, de azt hiszem így hiteles a sztori. Jobb mintha azt írtam volna, hogy „előfizettem, oszt küdjed mán!", nem?

(Beregszászy Ádám, Szeged)

Csak reménykedni tudok, hogy végre a saját újságodat olvashatod matekórán, ugyanis ez a legtöbb amit tehetünk érted. Ugyanis a Helírhez küldött előfizetésekért a Helír felelős és nem a GURU. Szép hosszú horror történetedet is azért raktam be kivágások nélkül, hogy mindenki tanuljon belőle és elgondolkozzon az élet komoly kérdésein. Azért okulásul elmondom még egyszer mindenkinek, hogy miképp is kellett volna előfizetni, ne mondjátok itt nekem, hogy semmi hasznomat nem látjátok meg már megint hol van az információ a levrovban. Sajnos fogalmam sincs, hogy milyen előfizetési izé volt a lapban, így aztán első nekifutásra nem akarlak mindjárt letámadni, hogy miért nem azt választottad mert az milyen egyszerű meg jó meg szép és különben is. Pedig milyen kellemes érzés lett volna. Mindegy. Ehelyett elmondom immáron sokadszor az egyszerűsített verzió receptjét, ami a következőképpen szól.

Végy egy darab erős hajlandóságot arra, hogy egyben kifizess egy rakás pénzt a PC GURU-ra. Ínyencek CD GURU-val is próbálkozhatnak. Ezután ballagj el egy postára, ahol az ablak mögött gubbasztó postáskisasszonytól kérj egy belföldi postautalványt. Ha a postás néni szép, akkor jegyezd meg az ablakot, hogy oda térj később vissza, egyébként válassz majd másik ablakot. A postautalványt töltsd szépen ki úgy olvashatóan (!!!), hogy feladónak a saját neved, címzettnek a GURU-t (1399 Bp., Pf.:701/765), az összegnek az adott időtartamra szóló mennyiséget és a üzenetnek pedig az előfizetés időtartamát és azt, hogy melyik számtól és melyik újságot kéred. Ez az utóbbi nagyon fontos, hiszen Csongor a cipőbáró erről fogja tudni, hogy mit, mettől és meddig kell neked kipostáznia. Ha ezzel megvagy, akkor ballagj vissza a postáskisasszonyhoz (a szebbikhez), dugd az orra alá az utalványt és a pénzt, várd meg amíg visszaadja az igazoló szelvényt, majd azt jól eltéve ballagj haza azzal a boldog tudattal, hogy mindent megtettél az előfizetés ügyében. A dolog ennyire egyszerű. Ha ezek után mégsem érkezne meg az előfizetett újság, akkor az igazolószelvény másolatát egy kedves kis levélke kíséretében vagy faxon küldd el a GURU címére reklamáció gyanánt, ez általában működni szokott. Esetleg

telefonálhatsz is, az még jobb, feltéve ha azon szerencsések kicsiny táborába tartozol akiknek sikerül felhívnia a szerkesztőséget és nem csak a foglaltsági hangot hallgatja az idők végezetéig. Nos tehát a dolog ennyi és nem több, nem bonyolultabb, nem kacifántosabb, azt hiszem ennél szebben és hosszabban már nem is tudnám elmondani. A Helírnél tett előfizetésed ügyében pedig csak annyit tanácsolhatok, hogy nagy rendszerességgel telefonálgass rájuk, hátha csinálnak valamit és rájuk haragudj ne pedig ránk.

EGY KÖVETENDŐ PÉLDA

Csirkeláb! Mivel tudom, Brazil, hogy mindig is a kevés kérdéses, rövid levelekről álmodtál, ezért hát itt van. Naéshogyhamár megírtam az álomleveledet, ezért igazán betehetnéd a levrovba példaképnek, hogy mások is csak ilyen hosszú levelekkel bombázzanak. Uff!

Sipos Gergely, Moszkva (nem vicc!)

Álomlevélnek majdnem álomlevél, bár ahhoz egy kicsit hosszú. Bőven megfelelne olyan is amiben csak ez áll: „küldöm a söröket", a többit pedig a küldött nedű szürcsölgetése közben hozzágondolnám. Feltéve persze, hogy mélyen tisztelt tördelőszerkesztő úr nem issza meg előlem (ha valaki küld, akkor biztos - a törd.). Mert az olyan. Mellesleg mikor változott meg ennyire a helyzet a nagyvilágban, hogy Moszkva egészen Pestlőrincig ér? Legalábbis a levélen levő postai pecsét alapján azt kell hinnem, hogy valami komoly eseményről maradtam le. Mindenesetre ha ez a helyzet, akkor a következő levrovot Kuala Lumpurból fogom postázni útban Ausztrália felé... (Álmodik a nyomor! A harminc forintomat előbb ad meg két hónap után testvér! - a törd.)

VÍRUSKERGETŐSDI

Tisztelt GURU Team! Be kell jelentenem borzasztó és felháborító dolog történt.

A 96/2-es CD GURU-n mikor megláttam az Actua Soccert, persze ki akartam próbálni. Szépen elindítottam az Actua.bat-ot, mikor pár másodperc múlva egy kis piros tábla jelent meg rajta felirat! Warning!!! Virus activate! Stop, Repair, Continue. Puff neki, power. Miután újra bekapcsoltam, HDD errort írt ki. Pech.A 4-re mán továbbment, de kérte a bootdisket. Affene! 5-re végre továbbment. Puff gyorsan vírusirtót! Hmm. Hát igen, a végeredmény: actua/memcheck.exe TAI-PAN vírusos. Legalább le tudta tisztítani róla! Közben persze majdnem szívbajt kaptam. Erre kéretik válaszolni levélben, vagy a PC GURU levrovában!

(Csernátony Richárd, Budapest)

Nocsak, most mit válaszoljak arra, hogy majdnem szívbajt kaptál? Sajnos orvosi ismereteim meglehetősen csekélyek ahhoz, hogy megfelelő tanácsokkal lássalak el, így aztán csak remélem, hogy nem kerülsz még a végén kórházba. Viszont a nálad lejátszódott esemény elég furcsa, hogy úgy mondjam nem éppen Tai-pan ővírusságára jellemzőek. Ugyanis az a kis takonypóc amellett, hogy a 64k-nál kisebb exe fileokhoz hozzáfűzi magát, az égvilágon semmi mást nem csinál. Szerencsére. Így aztán azt kell gondoljam, hogy valami más is közrejátszott nálad, például a vinyód vagy a vezérlőkártya vagy akármi más nem igazán jól bírja a power off és power on szekvenciát. Vagy akármi más is lehetett, szerencsére sokszor a számítógépeknél bármi is lehet anélkül, hogy az ember valaha is megtudná mi történt valójában...

Ui5: Hoppá, most vettem csak észre, hogy levelemmel késtem, közben megjelent az új CD GURU. Gyorsan megvettem. Nem rossz. Nekem legjobban a 3D table games tetszett, egyedüli hibája, hogy még a 9-es fokozatot is 3-0-ra játszottam le az én javamra. Felkeltette az érdeklődésemet a Rise2 is, de miután leellenőriztem a TBav700-mal az lett az értékelés amire számítottam: Rise2.exe vírusos! Mit jelentsen ez? Figyeljetek egy kicsit mert még 1-2 vírus és lehet, hogy az olvasónak elmegy a kedve a CD GURU-tól végleg. 1 vírus még oké, de több...

A többi utóirat mint látható nem keltette fel érdeklődésemet, ehhez azonban hozzátennék annyit, hogy igazad van. Legalábbis abban, hogy nem szép dolog és marha nagy trehányság vírust hagyni egy több ezer példányban eladott CD-n. Ha ez a tendencia folytatódna, akkor valóban sokan mondanák azt, hogy lótúrót nektek és pá veletek gyerekek. Ezt elkerülendő, alaposan teszteljük is a CD-t vírusilag, nehogy még egyszer rámásszon valami baci. A Rise of mittudoménmi esetében pedig nincs igazad, mert nem vírusos, legalábbis a tudomány mai állása, a TBav 7.01, az F-Prot 2.22 meg még mittudoménmi szerint nem. Érdekes, más is írta már, hogy nem kerek a dolog, én azonban továbbra is állítom, hogy a Rise2.exe nem vírusos. Pont az előbb a biztonság és a te kedvedért (meg nem akarok nagyon hülyeséget írni) kicsomagoltam és leellenőriztem, jelenthetem, nem találtam semmit. Jól tennéd, ha kicsit jobban körbeszaglásznál a gép körül mielőtt újból problémáid adódnának piciny szíveddel. Továbbá még egy jó tanács mindenkinek. Lehetőleg ne csak egyféle víruskeresővel próbálkozzatok, a régi közmondás ugyanis itt is beválik, mely szerint több kereső többet lát. Vagy nem.

MINDENFÉLE A VÉGÉRE

Hi Brazil! (version 2.4) A lap szuper, ász, király, dáma, jumbó, tök felső, stb.

1. Rendelő vagyok. Hát igen. A márciusi PC GURU április 5. körül jött meg. Az áprilisi még nem, de ma még május 6dika van úgyhogy megérkezhet úgy hónap közepére. Az előzőekkel is úgy volt. **(Hát igen. Ez mostmár a lap imagehez szorosan hozzátartozik. Brazil)** Hónap végén (28, 30) jöttek meg vagy a következő hónap elején. A posta azért ennyit nem késhet, de van egy ötletem, hogy miért késik. Elküldöm neked a levéllel azt a „borítékot" amibe a PC GURU-t kapom. És ez így megy már novembertől kezdve amikor elkezdtem rendelni. Tegyetek már valamit ellene, mert engem dühít, hogy a postás fia, a posta, stb. előttem olvassa el és majd mikor végeztek megkapom. Ragasszátok már le.

Tudod van egy szerződésünk a postával, s ők kiküldik az előfizetőknek a havi járandóságot. Mi csak a cimkéket nyomtatjuk ki.

2. Miért GURU a lap címe? A szótári jelentése vallásfő, főember.

Ohh, ez még az ősidőkbe nyúlik vissza, amikor a GURU csak Amigán létezett lemezújság formájában. Az Amigának van egy hibaüzenete amit a jópofa rendszerösszeomlások után küld, ez a Guru Meditation. Ebből talán már kitalálod.

3. Miért Brazil a neved?

Csak. Hosszú történet, legalábbis ebbe a levrovba már biztos nem fér bele. (szerintem mert boxos képű - a törd.)

4. Egy magyar kiscsapat elkészítette azt a játékot amely tényleg csak 386-on megy. Neve: Suli.

Egy amerikai nagycsapat pedig elkészítette azt a programot, ami még 486-oson sok mega rammal is csak nehézkesen és labilisan megy. A neve Windows 95.

5. Nem tudnád megadni George Lucas, a Virgin, az Origin, a Bullfrog, a Trilobyte és a Blizzard címét, telefonszámát, faxszámát, internet címét?

Pontosan úgy van ahogy írod... Először is fogalmam sincs a címükről, telszámukról vagy akármijükről, másodszor pedig nem a különleges tudakozó szerepét töltöm be itt, hanem ezt a két oldalt. Az internet címekre viszont ha nagyon akarsz rákereshetsz, gondolom a nagyobb keresőrendszereken keresztül eljutsz hozzájuk. Különben is, sokkal többet érsz el vele, mintha küldenél nekik egy levelet amit úgyis kidobnak vagy elfelejtenek. Minimális a valószínűsége, hogy több információt kaphatnál levélben mintha elolvasnád a WWW oldalaikat, feltéve, hogy van nekik, bár a mai elinternetesedett világban minden valamennyire is magára adó embernek van külön web oldala. Miért is lenne ez másképp a nagy cégekkel? Nem beszélve arról, hogy az internet jóval olcsóbb mint fél óra telefonálás amerikába.

6. A Wing Commander IV tiszta video. Nem szeretem azokat a játékokat amelyek 6-7 CD-ből állnak és ebből 4-5 CD video. Te neked mi a véleményed?

Hasonló. Csak kissé szalonképtelenebb szavakkal szoktam megfogalmazni a véleményemet. Nem is szeret érte a Del. De legalább a múltkor jót vitatkoztunk vele erről a témáról, többszörös és kölcsönös súlyos becsületsértések közepette (já tözse - a törd). Tulképpen mégiscsak van valami értelme az ilyen programoknak...

Szóval ennyi mára. Majd írok még, hogy jót vagy rosszat az rajtatok áll. Kérlek válaszolj hamar. Előre is kösz. Viszlát.

(Géczi Zoltán, Debrecen)

Helyes. Szerintem is bőven elég mára ennyi, már az is igazán csodálatra méltó, hogy ebben a nagy melegben mégiscsak elkészült valahogy a levrov. Ha ez így megy tovább, muszáj lesz beszereznem egy laptopot amivel egy medencében üldögélve tudom írni a vackaimat. Nem mintha szeretném a strandokat meg a medencéket, de a meleg szobánál azért mégiscsak jobbak, pontosabban hűvösebbek egy fokkal. Még jó, hogy mindjárt itt a tábor és ott meg lesz oldva ez a probléma. Meleg lesz, víz lesz, sör lesz és majd hülye leszek leírni akár egy sort is... Paradicsomi állapot. Lesz majd, addig is azonban bírjátok ki valahogy, legyetek jók, gyakoroljatok a dúm kompóra, stb., stb., blalblabla. Úgy látszik a végére teljesen agyamra megy a meleg, ezért aztán gyorsan abbahagyom mielőtt abszolút alulmúlom önmagam. Na pá és viszlát a táborban.

Brazil

LEVROVON KÍVÜL

Sokan panaszkodtatok, hogy a CD GURU-ról nem megy jónéhány program, CRC hibásak az arj fileok, stb. Ilyen esetekben a hiba a saját környezetben keresendő, például nem korrekt valamilyen beállítás, nincs felrakva valamilyen driver (Win95 esetén pl. tipikusan hiányozni szokott a DirectX) vagy pentiumos PC-n próbáltok régi verziójú ARJ-t használni. Szóval nézzetek jól körül, esetleg majd bővebben is visszatérünk a dologra ha nagyon muszáj. Egy biztos, mi mindent kipróbálunk egy elég trutyi gépen, elvileg tehát ami azon megy, minden máson is megy. Esetleg nem...

ACOMP Minden,

Intel Pentium 100MHz + cooler,
256KB cache,
8MB RAM,
1,44MB floppy,
850MB HDD,
S3 Trio 64 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14" SAMTRON LR/NI COLOR SVGA monitor (1024x768 0.28, LR)
Minitorony,
102 gombos billentyűzet,
MS-700 mouse

Installált szoftverek:
MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.42 filekezelő,
Qpeg 1.7c picture viewer,
NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 7.01 (a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Office computer

Mindez CSAK
135.992,-Ft+ÁFA

AKCIÓ:
HORNET 14.400 FAXMODEM+szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár MINDENT tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

	486DX4-100MHz-ig, 128Kb cache, 2Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, OEM	8.992
*	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 3ISA, 4*72pin RAM, SiS chipset, Award bios, IDE+ (Acorp)	11.600
	Pentium 75-166MHz, 256Kb Pipeline Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton chipset, Award bios (P&P, Green), PCI IDE+ (Mode 4)	15.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö			1.360
A	**IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö Vesa Local Bus**			**1.400**
	Tekram IDE vezérlö PCI Bus (DC290)			2.640
A	**Tekram Cache vezérlö, VLB (DC 680C)**			**4.000**
A	**Tekram SCSI vezérlö, VLB (DC 380)**			**4.000**
	Tekram SCSI vezérlö, PCI (DC 390)			12.000
A	**Adaptec 2825 SCSI, EIDE vezérlö, VLB**			**9.992**
	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlö, PCI, OEM			31.200
	Ethernet 16bit hálozati kártya (ISA)			3.992
*	Ethernet 32bit hálozati kártya (PCI)			6.400
	Tipus	Ram/Max	BUS	
	C&T VLV-100	1 / 2	VESA	6.992
	Trident, S3Trio64	1 / 2	PCI	6.992
	Spea Vega Video	1 / 1	PCI	9.992
	S3 868 - ARK 2000	1 / 2	PCI	10.992
*	S3 Trio 64V+	2Mb EDO	PCI	14.992
	S3 Virge 3D	2Mb EDO	PCI	25.200

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Eng 201 hangfal (tápegység)	3.000
	AT 75 hangfal (tápegység)	6.900
	Melody hangfal (tápegység)	9.992
	Cybersonic-SI (SB comp. 16bit, stereo, FM)	6.992
	Cybersonic-SII (SB comp. 16bit, stereo, Wavetable)	10.800
	Jet Media Labs (16bit, stereo, SB kompatibilis, IDE CD-ROM vezérlõ, Full Duplex, sw-bõl konfigurálható)	7.992
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	**13.920**
E	Sound Blaster 32AWE (16bit, CSP,Wave) OEM	23.992
	GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM)OEM,1Mb:14.992	**11.600**
*	GRAVIS ULTRA SOUND ACE (512Kb RAM)	13.800
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	23.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P Pro (0.5 / 8.5Mb RAM)	29.992
	Zoltrix 96/48/24bps belsõ Fax/Modem + sw	3.520
	Hornet2 14400bps belsõ Fax/Modem + sw	8.992
	Pora 28800bps külsõ Fax/Modem + sw	27.992
	Motorola 28800bps külsõ Fax/Modem + sw + CD	33.600

Minolta lézer nyomtatók:

	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	66.800
	SP 1000L (300dpi, 6lap/perc)	74.800
	PagePro 6 (600dpi, 6lap/perc)	92.000
	Dob modul WinLaser 400 (4500lap)	19.992

Panasonic nyomtatók:

*	KXP-1150 9 tüs, A4	23.680
	KXP-2130 24 tüs, A4, szines opció	32.640
	Festékszalag 9 tüs tipushoz	1.160
	Festékszalag 24tüs tipushoz	1.960

Memória-cache elemek:

	128Kb DRAM	680
	512Kb DRAM	1.840
*	1Mb SIMM 70ns	2.000
	4Mb SIMM 70ns 72pin	4.200
	8Mb SIMM 60ns 72pin	7.400
	16Mb SIMM 70ns 72pin	17.992
*	256Kb Burst cache	2.880

Processzorok:

*	486DX2-80MHz 5V	4.400
	Am5x86-P75MHz	5.760
	Pentium 100MHz	17.992
	Pentium 133MHz	35.992
M	Pentium 150MHz	51.992
M	Pentium 166MHz	63.992
	486 cooler	680
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	880
	586 Turbo cooler	1.520

Házak, tápok, kábelek:

	Minitorony + táp (frekis)	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony + táp	9.992
	Nagytorony + 230W táp	14.992
	Tápegység 200W	3.840
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	"Y" tápkábel elosztó	400
	220W hálozati kábel 3m	400
	Printer kábel (1.8m)	320
	Printer kábel (3m)	392
	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	960
	Laplink kábel (1.8m)	360
	BNC T-dugó	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

APC szünetmentes tápok:

Back			
250VA	18.320		
400VA	27.280		
600VA	37.200		
900VA	61.600		
1250VA	80.800	**S600VA**	**36.000**

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.800
	QS-189 Python	1.800
	QS-191 Starfighter	1.600
	QS-201 Super Warrior	2.640
*	QS-203A Avenger	1.840
	QS-206 Skymaster	6.160
*	QS-209 Skyhawk	1.560
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.920
	Gravis Game Pad	3.120
	Gravis Analog Joy	3.900
	Gravis Analog Pro Joy	5.800

Mágneslemezek

	NoName 3.5" DSHD	520
	TDK 5.25" DSHD	792
	TDK 3.5" DSHD	960
	TDK 3.5" DSHD 20db	1.680
	Polaroid 3.5" DSHD	840

Winchesterek:

	850Mb Quantum, WD	20.992
	1.0Gb Conner	23.992
	1.2Gb Western Digital	24.992
	1.6Gb Western Digital	28.992
	1.7Gb IBM	29.992
	2.1Gb SeaGate	39.992
E	1.0Gb SCSI Quantum	39.992
A	**4.3Gb SCSI Quantum Grand Prix, 1hó gar.**	**89.992**
M	**4.3Gb SCSI Quantum Atlas Wide**	**117.600**
	HDD beépitõ keret	240
	HDD mobil keret AT-BUS	3.600
*	HDD mobil keret SCSI	3.992

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.44Mb FDD Sony	3.360
	1.2Mb+1.44Mb Dual FDD Teac	7.920
	NEC CD-ROM 4x, AT-BUS	5.200
	Sony CD-ROM 4x, AT-BUS	7.992
	BTC CD-ROM 6x, AT-BUS	9.400
E	Sony CD-ROM 6x, AT-BUS	9.992
	Aztech CD-ROM 8x, AT-BUS	16.000
	Optic Storage CD-ROM 8x, AT-BUS	15.800
M	Optic Storage CD-ROM 10x, AT-BUS	44.800
	Hitachi CD-ROM 2x, SCSI	6.320
	Sony 76S CD-ROM 4x, SCSI	17.600
M	Toshiba CD-ROM 6x, SCSI	26.800
!	Yamaha CDR102 (4xR-2xW)	128.000
!	HP SureStore (4xR-2xW), kártya, sw, 2db CDR	176.000
!	Yamaha CDR100 (4xR-4xW)	186.000

Monitorok:

	14" Samtron SVGA (1024*768,0.28,LR)	36.800
	14" Targa SVGA (1024*768,0.28,LR, NI)	38.000
	15" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	51.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	59.992
	17" Targa (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	79.992
*	17" Panasonic (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	99.992
M	20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	192.000
M	21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	232.000
	14" monitor filter üveg	800

Billentyüzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyüzet Kanrich, PGA (Angol)	2.080
	105 gombos WIN95 billentyüzet Kanrich (Hun.)	2.800
	102 gombos billentyüzet Stamford Cherry (E / H)	4.992
	Microsoft Natural Keyboard OEM	10.880
	Microsoft mouse OEM RET	3.992
	Gear mouse	800
	Mitsumi mouse	1.200
	MS-700 mouse + pad	1.680
*	Genius Mouse 3	1.760
*	Genius cordless mouse	6.400
	Genius Easy Handy Scanner (800dpi, 256 szürke)	10.400
	Genius Handy Scanner (800dpi, 16.8M szin)	23.920
M	**IBM Scanner (1200dpi, 16.8M szin, 4lap/perc,sw)**	**75.200**

Hewlett Packard termékek:

	DeskJet 400-600(A4, fekete, szines opc.)	**42.992**
M	LaserJet 5L (300dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	106.400
M	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	169.200
M	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM,RET/MET)	218.400
M	ScanJet 3P (300dpi, 8bit, 256 szürke)	74.400
M	ScanJet 4C (600dpi, 30bit, color)	188.800
	DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, szines	4.800
	HP LaserJet IVL Toner	11.920

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

486CX4-100-as PC konfiguráció vadonat újan garanciával eladó.
PCI, EIDE alaplap, 4MB RAM, 540MB winchester, 1.44 floppy, 512kB VGA, 14" színes SVGA monitor, billentyűzet, ház, egér.
Tel.: 06 (30) 502-804

Új CD-ROM-ok eladók.
Tel.: 06 (22) 460-317

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés
1399 Budapest, Pf. 701/765

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket minden szombat délelőtt.

Cím: Csokonai Művelődési Ház
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66.,
Tel.: 169-0495, 189-2240

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

CD Tape v1.0b
Audio CD katalogizáló

DigiTrakker v3.0
mod, s3m, xm, mid, ... lejátszó

DUFF v1.0
Boulder stílusú DOS game

SokoWahn Pro v2.0
Egy SOKO a sokból

Fatala Justice Velvet
Demo, ami lassan indul el.

Előfizetői lemez helye

Magyar kézikönyvvel!

The Settlers II

VENI, VIDI, VICI

Az ECOBIT Kft. jóvoltából Settlers II programot lehet nyerni. Lássuk most az öt kérdést a játékkal kapcsolatban:

1. **Maximum hány értesítést tud felvenni a postai értesítő?**
2. **Kik laknak a kémlelő toronyban?**
3. **Ki fordította a magyar nyelvű kézikönyvet?**
4. **Milyen alapanyagok és építőanyagok tartoznak a sertéstenyészethez?**
5. **Lehet-e hajógyárat építeni kikötő nélkül?**

A helyes megfejtők között 5 db magyar nyelvű kézikönyvvel ellátott garantáltan eredeti programot sorsolunk ki.

A válaszokat 1996. július 20-ig várjuk a PC GURU címére, a borítékra ne felejtsétek el ráírni SETTLERS II COMPO.

Magyar nyelvű kézikönyvvel az igazi!

Megvásárolható az ECOBIT Kft. üzletében (1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078).

SZÁMÍTÓGÉPES GURU TÁBOR

Idén is megrendezésre kerül a nyári számítástechnikai táborunk, melyre minden számítógépet kedvelő diákot, felnőttet szeretettel és sok programmal várunk. A tábort a GURU, PC GURU és a CD GURU magazinok szerkesztősége rendezi immáron harmadik alkalommal.

A programokról:

- Szakmai programok délelőtt és délután lesznek, az alábbi témakörökben: programozás, internet elmélet, MIDI, GUS és egyéb hangkártyák, élő PC OVI, Ray-tracing (Imagine, Lightwave, 3D Studio), folyamatos játék help, hardware bazár, Amiga és PC alapismeretek, Tuning szekció, Shareware-PD programokról, újdonságok a software piacon, előretekintés – hogyan fejlesszük gépünket.
- Előadók a Microsoft, Pixel Graphics...
- Egyéb programok: számítógépes vetélkedők (komoly és játékos), zene, demo, grafikai compo, 3D Duke Nukem, Doom, Warcraft II bajnokság, vendég-előadóművészek, tréfás vetélkedők (Brazil compo), kirándulás, strandolás, bátorságpróba, foci, ping-pong, számháború...

A GÉPEDET TERMÉSZETESEN HOZHATOD!!!

A helyszín: Balatonszepezd-fürdő, Szolnoki Gyermek Alapítvány Tábora
Az időpont: 1996. július 27-től – augusztus 03-ig (8 nap)
Elhelyezés: 6 ágyas faházakban
Étkezés: napi 3X, a tábor területén (az ebéd, vacsora meleg). Az érkezéskor osztjuk szét az étkezési jegyet, első nap ebédet és vacsorát, az utolsó napon a reggelit biztosítjuk.
Utazás: egyénileg, igény esetén csoportot szervezünk.
Érkezés: 1996. 07. 27-én délelőtt, a tábor felé vezető út ki lesz táblázva!

Számítógépet és szoftvert mindenki saját felelősségére hozhat a táborba, a faházakban és a közös helyiségekben 220V áll rendelkezésre, azonban hosszabbítót ajánlott hozni! A tábor vezetősége a lehozott anyagi eszközökért, számítógépekért, szoftverekért nem tud felelősséget vállalni.

A részvételi díj: 9.500Ft, mely tartalmazza a szakmai előadásokon, vetélkedőkön, egyéb programokon való részvételt, az étkezést és természetesen az ÁFA-t. (Étkezés nélkül: 5.800 Ft)
Jelentkezési határidő: 1996. július 01.
Befizetési határidő: 1996. július 10.
A jelentkezés módja: A GURU Magazin címén és telefonszámán kérhető csekk és jelentkezési lap, illetve a számítástechnikai üzletekben.
GURU Magazin, 1399 Bp., Pf.: 701/765
További információ: a 113-0114-es telefonszámon kapható Boruzs Krisztinától és Berényi Zoltántól
vagy: E-mail: guru@mail.datanet.hu

Mindenkit szeretettel várunk!